动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2012 05 May. 月号 总第四十三期

TWO DIMENSIONS MGNIG

二次元狂热 皋月

光盘推广价20元

封面故事
『RAINBOW』

4GB DVD光盘
NICO动画月月报4月号视频
Persona4 TV动画 1～8话
愚人节重大发表记录
同人游戏精选
みつみ美里美图精选



新作简评
ゆずソフト最新作『Dracu-Riot!』

新作速递
神がかりクロスハート!
艾西亚的工作室~黄昏大地的炼金术士~

特别企划
You are fool!
记录2012年愚人节的重大发表！

骚灵三姐妹的喧嚣一次设定考

当神主谈及生离死别，他会谈些什么

人形新评
白衣天使索尼子护士装

四十不惑的"女王"
みつみ美里

『ボクの彼女はガテン系』与NTR游戏大科普
要想日子过的去，头上就得带点绿！

让奈须蘑菇扔下『魔法使之夜』跑去沉迷的游戏究竟是?

从PULLTOP社的发展史到椎原旬最新作『太陽のプロミア』

深度解析潮流与内涵并重的游戏动画





用塔罗牌来解读Persona4的世界

赠品内容：
补42期缺少的BRS大炮零件
爱丽丝带人偶超精细全身Lili原创纸模
精美原创同人海报 Persona4海报、mitsumi美里海报

从动漫到GALGAME，从同人到VOCALOID，[illegible]，打造最全方位的宅音乐享受

二次元音乐

Two Dimensions Sound

二次元音乐六月号升级通告！

96页内文，4DVD配置价格不变，

加入原创新番动画音乐剪辑节目，

增加动画音乐内容，全面强化！

歌姬介绍，音乐人专题等专业向内容保持不变，

加强动画音乐专题和当前热门新番的OST解析，

延续东方、V家等同人向特色板块，

实现偏门题材的深入浅出。

动画音乐迷+同人音乐迷+游戏音乐迷

都可以共同分享的

二次元音乐！

封面作者：箱入猫姬（萌少女领域）

2012年六月初上市

二次元音乐五月号14期已经上市

内容提要

电音女王KOTOKO专访、治愈系歌姬Riya介绍

『刀魂』系列音乐全回顾、高梨康治专题之二

东方系社团Sound CYCLONE、ACG作品中的校歌总汇

Vocaloid家族大哥大姐——KAITO、MEIKO大专题



二次元狂热

2012 年 5 月号 / 总第 43 期



本期封面作者：TID
本期封底作者：Skade

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：如月千华
(http://weibo.com/kidhisame)
编辑：白石
(http://weibo.com/1171696253)
美术总监：晗酱
美术编辑：小野喵子
特约校对：凌风天鹫、塔里、雪糕
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
官方网店：http://amysd.taobao.com
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价 :20 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

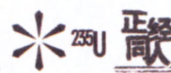


Contents

2012.05

腾讯动漫 首席网络合作媒体
动感新时代 首席平面合作媒体





Angel's Blue 萌少女同盟
合作同人社团



内容合作伙伴

河蟹子の相谈室

电子回函请发：Jediliao@Gmail.com

临近5月，夏日君开始给天气加温了，不知道有没有读者发现，从上期开始河蟹子已经换上了漂亮的小短裙（咦，不是一直都穿着么？）。在防暑防蚊的同时，四月的新番动画也试图想给我们带来一点清凉。其中有关僵尸啊幽灵的片子就至少有3部——不过好像也不怎么清凉就是了（夕子学姐用火热的眼神看着你……）。无论怎样，还请各位在接下来的夏天里也能尽情地去享受二次元的生活哦。另外，冲刺高考的同学也要加油哦，考上东大（？），美好的后宫生活等着你……

回函中有同学提到上期光盘读取出错的问题，可能是由于书籍在运输中受到的损坏，发现问题的同学可以将通信地址用电子邮件发给编辑部，我们会想办法提供调换。



▶图 KD





44期封面作者：DomotoLain（出自『虹鹫贞』，U235出品）
44期封底作者：EVEMACE（出自『新月花冠』，绯色永恒出品）

ID：韩东辰（小桃）男 16岁
From：北京 QQ：915205673

河蟹子酱～吾最近心灵受到了精神污染，快飞过来治愈我吧！顺便带上新刊过来。

：河蟹子这就来为你释放治愈技能呢，我看看嗯……先施放工口之光然后是腐の气息再然后是基情之触最后是【哔—】之净化……好了～现在有没有感觉舒服些了呢=v=？

ID：韩阁 男 21岁
From：河北省 QQ：455408550

近来烦心自己作为一个男性正常宅向众竟开始对女性腐向内容感到好奇？！Oh My God！这不科学！仔细检讨下，可能有两方面因素。一为伪娘盛行，给抵御腐向的铁幕从内开了一个后门；另为身边有一所谓女性宅向众。

：不要担心的～正所谓宅腐一家亲嘛，《二次元狂热》的姐妹刊《801彼女》不来两本吗？顺带伪娘嘛——这本来不科学的东西现在也变成萌属性了嗯——没有兴趣来涉足一下吗？（光速逃）

ID：稀饭 女 17岁
From：广东

身为高三党还天天躲在被窝里玩GAL的我……是怎么样啊，明知道学习比较重要还是离不开这些东西，病态了啊……嘛，反正开心就好

：高三党辛苦了，玩玩游戏虽然可以舒缓下学习压力但不要沉迷呢……

ID：潘羽哲 男 18岁
From：湖北 QQ：541144641

七月时也已经毕业了，可以真正意义上的跟新番了！苦逼的高三生活还有61天就要告别了，感谢『二次元狂热』陪我度过了至今以来的高中生活！接下来仅剩的两个月也请多多关照！

：嘿嘿，两个月后就可以踏实的享受二次元生活了呢，但是在这之前还需要努力呢，河蟹子在这里也为你和无数考生送去祝福呢，说起来，每年这个时候拜河蟹子就可以心想事成哟！

ID：买馒头刷卡的神 女 14岁
From 江苏 QQ：657046680

我是去年这时买到的二大妈，本次应该是一周年了～后悔没有早点遇到二大妈啊！虽然以前也有接触东方，但还是二大妈让吾辈走上了东方厨的不归路……二大妈是天朝宅度最高的杂志没有之一！

：其实二大妈是一本用来给身边亲朋好友布教，扫盲，拖人下坑……做饭炒菜居家旅行的必备杂志（大雾）

▼张旭男（小夏）



▼李轩羽



▼雪糕



ID：李昱东 男 18岁
From：广东

又是TMA？(－▽－)『罪恶王冠』中枪了？！看到有幸村千佳版的祈妹定妆照，吾辈蛋定不能导致蛋碎了！闪瞎了吾的钛合金狗眼有木有！满腔的狗血化作一声震动天地的呐喊“还我祈妹！！”

求组队去日本拆了TMA！→_→

：是的，『罪恶王冠』中枪了，蛋定蛋定（喝茶）想去拆了TMA可是需要一点本事的呦，因为你在迈入TMA大门之前要先要撂倒战斗力有⑨级以上的土狼君……考虑到读者的安危以及为了防止【哔—】被阿姆斯特朗回旋炮直击，大家还是安安心心的坐在电脑前呐喊吧←_←

ID：林冰洁 女 18岁
From：广西

把回函的正面一通乱搞之后发现……==lll这样做是会增加编辑工作量的吧……像这种乱入密集文字又多又乱，槽点有奇怪的调查表一定会被辛苦工作了三日三夜的编辑像扔“贴纸”一样“啪”地狠狠扔到桌子上然后大喊一声“坑爹”的吧，为了我可爱的调查表君不被这样对待所以我就把它拟人了一下。

：虽然杂志版面有限无法将所有读者的回函都刊登上去，但是河蟹子可是有很用心的阅读每一位读者的回函呢=w=，林读者的回函很有爱的说，于是就这样刊登出来吧，你感觉如何，感觉如何了？？



石鹏 <sh-peng@qq.com>

四月的二次元P49里有一句话“还谈什么念旧请”打错字了吧，虽然我是从今年才被河蟹子掳走的，但是常常看见错别字和语法错误喔～亲。四月刊还有一个错处忘记在哪里咯，呵呵呵……其实呢，我才不是为了上谈话室才回信的。但是你不……，我就【哔—】了河蟹子喔！

：每期都被找到人家的弱点真是太难为情了（掩面）。



▲BY KIWI

EVENT NEWS 美树本晴彦大师要来中国啦

首届国际数字艺术交流盛典（IDAC）即将在中国北京盛大开幕，该活动作为有史以来国内最高端、最权威、最专业的数字艺术交流盛会，获得了文化部、教育部、团中央的关注与支持。该盛典由石景山产业园主办，北京六合弘光文化传媒有限公司承办，盛典邀请的嘉宾包括中国插画艺术家Benjamin，日本漫画家、设计师美树本晴彦，法国著名的插画家、漫画家尼古拉斯．涅米瑞（Nicolas Nemiri），等知名业内人士。活动将以网络提前预约报名形式，邀请诸位嘉宾的核心数字艺术爱好者进行小规模见面交流活动。大师们第一次莅临中国与大家近距离接触，握手、签名、合影，在数字艺术世界当中欢聚一堂畅谈创作心声。各类相关视频将出现于活动官网(www.edu-acg.com)，成为国际数字艺术领域顶级机构和作品集大成于一身的专业平台。

银魂正版漫画在中国人民大学举办发布会

2012年3月31日，中文版『银魂』漫画书大型媒体学术交流会在中国人民大学艺术学院举行。这次活动不但吸引了中日两国数十家媒体记者及众多影迷到场，株式会社集英社『少年跳跃』原主编茨木政彦先生，『少年跳跃』现任主编瓶子吉久先生，副主编矢作康介先生，『银魂』责编松岗先生，集英社数字事业部关谷先生，版权事业部中国业务负责人山地小姐，以及连环画出版社倪延风总编辑出席了本次交流会。此次学术交流活动获得了中国人民大学艺术学院和文化艺术策划与推广研究所的大力支持，中国人民大学艺术学院院长徐唯辛教授，艺术学院设计系主任祝东平教授，基础部主任洪涛教授，中国人民大学文化艺术策划与推广研究所王鹏教授等嘉宾也一同出席了本次活动。

『二次元狂热』的编辑也在现场向责编松岗先生提问：“在『银魂』中您最喜欢的两位男性角色分别是？”得到的回答则先是桂小太郎，然后才是坂田银时。

▶由上海青少年活动中心主办的第10届COMICUP魔都同人祭将于2012年5月27日（周日）上午10:00在上海世博会展中心（原世博园区非洲联合馆）举行

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 萌力乙醇 责编 /jedi

萌妹子们一起来洗澡吧！

『けいおん！』、『ゆるゆり』防水海报参上

由二次元 COSPA 出品，全 5 种，『けいおん！』剧场版以及『ゆるゆり』的迷你海报预定将于 4 月底发售，这种海报和『沐浴海报』一样拥有非常好的耐水性，在沾到水后只要擦一擦就大丈夫了。这种耐水材料不但可以有效的防止湿气的侵蚀，甚至在沾到污水之后还可以用水清洗。想象一下满墙萌妹子的浴室……从此就让我们和单调的淋浴时间说再见吧！







节假日的秋叶原，痛车文化引众外国友人围观



作为日本宅文化的中心，同时也是日本痛车文化集中“展示地”的秋叶原，近一段时间由于 ACE2 的开闭幕，使得许多痛车停放于秋叶原大厦附近，这便来吸引来了大量外国游客驻足围观。再看看现如今世界各地的痛车文化都在受到日本影响而蓬勃发展，相信这种二次元文化也正在被更多的人所认知和接受。

两个电锯娘？这货不是 COS x 这货不是 LOLI

预定于 5 月 25 日发售 BD/DVD 的『これはゾンビですか？ OF THE DEAD』与预订于 6 月 14 日发售的『电锯甜心』近日强强联手在 Sofmap AM 馆外打出了大幅海报进行宣传，而海报上两人的造型与动作毫无违和感，除了胸部大小以外……为了节省广告费也许这也是一种不错的方法吧（大雾）。



ニコニコ超会议之中的人？在秋叶原翩翩起舞的外国人

被要求在大马路上跳舞？没错，前些日子在秋叶原电波会馆前的人行横道上就设置了摄像机和音乐播放设备，而路过的外国人会被用英文询问“Dance OK?”，随着音乐『変なおじさんだから変なおじさん♪』的响起这些人便对着摄像机开始扭动身体……当面对着这样的节目你感觉如何了？就请抛弃自己的羞耻心吧！这里是秋叶原，玩的开心就好。

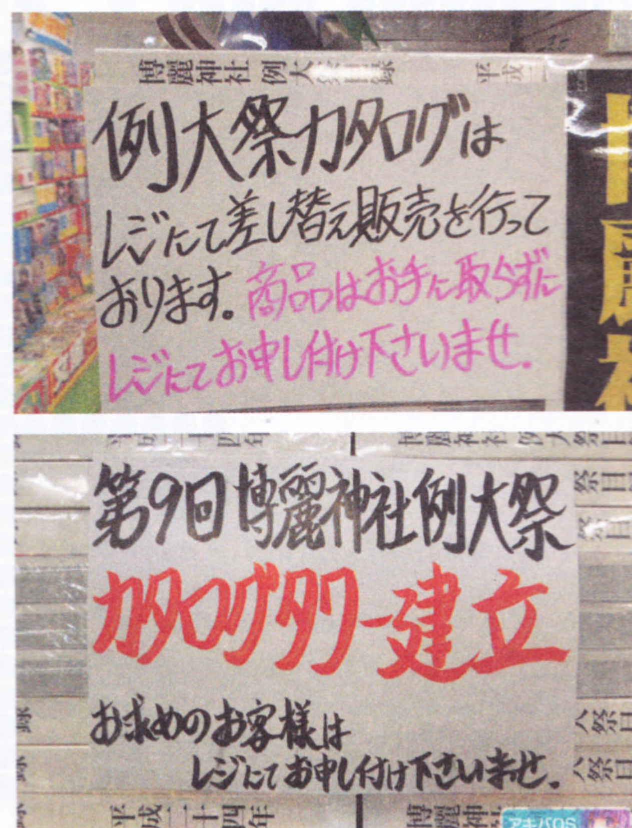


AKB 成员糖果广告嘴对嘴 复数观众表示批判



前阵子由 AKB48 成员出演的“UHA 味觉糖ぷっちょ”的糖果广告在播出后很多观众对其内容不满。广告中人气 AKB 成员们用嘴巴将一块糖果依次传递下去，虽说妹子们动人心弦的百合演技一定触动了不少百合控，但对一般观众来说可能未免太刺激了点。孩子的家长们纷纷表示出“这不卫生！”，“小孩子跟着学坏了怎么办”等反感情绪。……其实这真的是一则很清新的广告嘛，不过还是要告诉电视机前的小朋友，姐姐们是职业的，不要轻易模仿哦～哦对了，不知道大家是否还记得有一部新番叫做『迷之彼女 X』……

第 9 回博丽神社神社例大祭指南贩售开始，来看看场刊













预定于 5 月 27 日在东京 Big Sight 举办的『第 9 回博麗神社例大祭』的会场指南现在已经开始进行贩售了，接下来就让我们看看在秋叶原メロンブックス店内“施工建筑”起来的博麗神社吧！由大量会场指南堆积起来的神社底座上不但摆放了可爱的东方人物纸膜，神社的大门更是顶到了店铺的天花板……这堆积成山的都是爱啊！▲

ATTENTION
DVD 收录在光盘中 请对照观看 Check And Play!













You Are Fool!

记录 2012 年愚人节的重大发表！

■文／如月千华 ■责编 /jedi ■美编／小野喵子

往年每逢四月一号全世界人都会打起精神，提高警惕谨防上当受骗。不过今年法定清明节假期定为四月二号开始，于是我朝份子——特别是上班族在愚人节当天的心已经飞去度假了，再加上微博的流行，不管消息真假看到就随意手滑早已成为习惯，所以今年有多少人敢很坚定地说一点也没有中招呢？不过话说回来，今年的愚人节 ACG 圈并没有出现太大地雷，我们的受灾程度也并不算太严重，这其中一个很主要的原因便是以往玩得很欢乐的厂商都显得不那么给力了，就连以往玩得很欢的型月，也只是挂出一个 COS 高达 AGE 的伪剧场版公告……

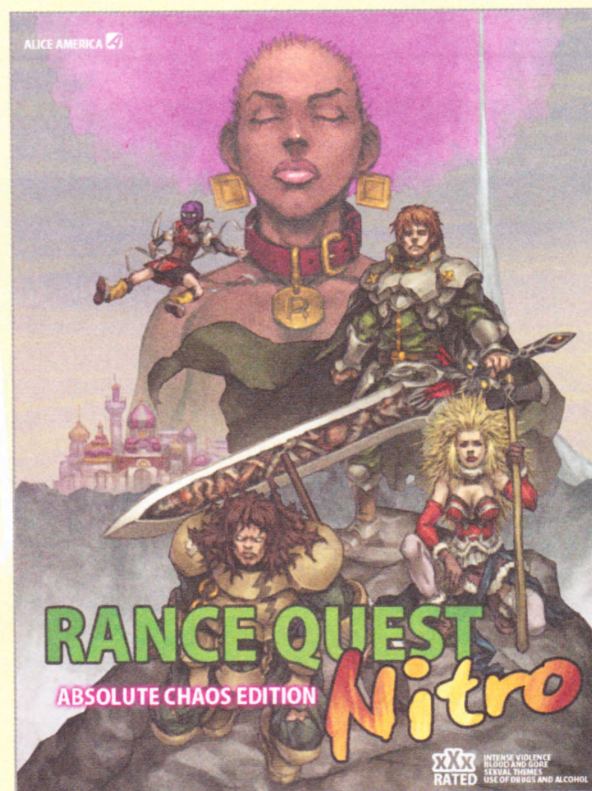
当然，就算投入的力度不够，日系 ACG 创造者们的玩乐还是每年都有其新意，在各种千奇百怪的“重大发表”面前，我们自愿当一当傻子也是可以的啦～

JACKPOT FOOL 今年愚人节头奖 ——Alicesoft

印象里经常有人争论愚人节究竟是愚人的节日还是整人的节日，不过实际上，愚人节就是一个闲人的节日，只有闲得没事做的人，才能玩得疯狂。这不，Alicesoft 在 2 月底刚发售了『ランス・クエストマグナム』后，暂时没有别的紧要任务，今年便玩了一个大的：开起了综合性网络购物网站，其名为 Amazon——啊，不对——Amuzon！



笔者点开网页的瞬间便被这强烈的既视感给击败了，版式设计与“正版”如出一辙，连细节部分都模仿得煞有介事，真有种要另起炉灶的架势。不过，再仔细看看商品就发现不对了：从各种公司特色的小食品到各种古怪的收藏物都溢出一种“不对劲”的感脚，不过看看某可爱特质 alice 小饼倒是挺有吸引力……



在游戏推荐一栏中，可以找到一个名叫『RANCE QUEST NITRO ABSOLUTE CHAOS EDITION』的游戏——“勇者斗兰斯”的北米版！开发商为 alice 的北美分部，游戏画面不但为对应老美的审美标准而将画面重新制作，人物都充满了粗犷的筋肉感，更夸张的是游戏的类别还变成了“不用拯救世界的”FPS。而随游戏还附赠作中兰斯手持的魔剑的仿造版，据说那全长超过 2 米的剑神收藏起来很不容易哟～这款北美游戏价格为三万八千日元，在 Amuzon 上算得上是价格昂贵的商品，不过与价格最高的两样比实在就是小巫见大巫了……

サチコ
ブルーペット商会
★★★★☆ (4件のカスタマーレビュー) [いいね] (10)
価格: ¥ 525,000 通常配送無料 詳細
在庫あり。在庫状況について
この商品は、ブルーペット商会 が販売、発送します。
画像をクリックして拡大イメージを表示

“商品名：サチコ。价格：525000 円。”

这……这是神马啊！？ Alice 竟然开始卖妹子，而且还是『RANCE QUEST』里颇有人气的跟班妹子！妹子身上穿着的水手服是赠品，但是手里的盾——受诅咒的盾是需要另购的，再往下一看盾的价格竟然高达 630000 円。没错，还和游戏里一样盾比人贵 -_ll 不过拉到三次元里来，到底是卖哪一样划算呢（望天。

和往年那些即做网页又做视频不遗余力撒谎的厂商相比，Alice 只做了一个假冒网站虽然有些寒酸，但渗透到每个细节的恶搞气质还是值得我们将金奖颁给他们的～

Topic Fool
今年的话题是“偶像门”

就像去年的愚人节以 N+ 为首的大批公司都清一色以『魔法少女小圆』为题材大动手脚一样，今年不少公司都不约而同选择了同一个目标——偶像题材。

随着动画版的播出和 PS3 版游戏的发售，『偶像大师』的人气节节攀升，在骗钱的路上也越走越远，在去年还以大批全新角色推出了一



款名为『THE IODLM@TER Cinderella Girls』网页游戏，以其全新人物名义发售的 CD 销量竟然还超过了部分原有偶像的作品，可谓是钱途无量。让人意外的是，这款网页游戏就在四月一日这一天出现了多个翻版。以『恋姬无双』等系列作品在近几年风光无限好的 BaseSon 用旗下“超过 50 名武将角色”出了一个叫『THE TENK@GOMEN Chanbara Girls』的手机游戏。我们先看游戏标题——原版游戏名的副标题中 Cinderella 便是灰姑娘的名字（辛德瑞拉），Cinderella Girl 则是形容如灰姑娘一样“因小小的契机引起了生活巨大改变的少女”。到了 BaseSon 这款游戏中，Chanbara 一词原是刀剑的拟声词，后来被用来指代舞刀弄剑，于是 Chanbara Girl 也就是武将少女的意思啦。从网页上的介绍来看，系统设计得很完善，各位武将按照内外特色分为“可人”，“冷静”，“热情”三种倾向（对应『偶像大师』中歌唱，舞蹈和视觉三大属性），玩家需要通过“工作”，“修行”等指令培养自己的武将，让她们最终取得“天下人”这一最强称号（游戏内容和流程也与『偶像大师』相同），而且还能给武将们换上自己的得到的衣服！（连这也一样！）



比起 BaseSon 这种只有发表了“预告”的吊胃口行为，另一家不太有名的はむはむソフト倒是直截了当地免费放出了游戏下载。『THE ERODOLM@STER Tun-derera girls』，这游戏名就直白多了，ero 不用解说，而副标题中的 Tun-dere 就是ツンデレ（蹭得累）啦。这是从设定上看，玩家需要做的是通过营业和比赛等行动惯例自己的偶像团体，但实质上是一个以收集はむはむソフト作品中的角色为目的的卡片游戏，作品中每位角色都设有相应攻击力（或者说分数），人气越高的人物自然攻击力也高，也就越难入手。不过这毕竟是一群人偷闲制作的小游戏，画面不但简陋至极，内容实际很枯燥和乏味。我竟然为了看最高级别的卡片到底是什么，竟然连点了鼠标一个多小时，可见这小程序还是挺能杀时间的。-_lll（注：本期光盘中附带了本游戏，不过需要转区 + 日时区才能启动）

除了这两家外，XBOX 日本公司官网在四月一日也用头版公布了一条大消息：XBOX 动画化计划。为了几年 XBOX 登陆日本十周年，微软将制作一部讲述一个美国偶像团体登陆日本的动画，其中登场的两名偶像便象征了 XBOX。令人喷饭的是，动画的人物介绍中出现了一名得意项目为“沙滩排球”的蓝衣女忍者，这分明就是『死或生』系列的女主角霞，还有一个身上扣着一个大箱子的金发男貌似随时都可能吐出一句“大丈夫萌大奶”……





最后，作为偶像游戏的本家，『偶像大师』的官方主页上公开的是一则“如期而至”的新闻：“『劇場版　無尽合体キサラギ』火热上映中！”这部由 765 事务所的全体偶像共演，并由『天元突破』制作组负责制作的电影从电视广告一播出开始就吸引了大量观众眼球，获得可喜的票房也是理所当然的。（详情请见 2DM 第 41 期）



Trend of Fool
潮流是回归原始

集令人羡慕嫉妒恨要素于一身的赢家志仓社长突然奇想的制作的那款『Steins；Gate 8bit』让我们产生了一夜回到解放前的感觉之后，没想到回归原始的 8BIT 和红白机画面在今年倒成了不大不小的潮流。

曾推出了『おしえて Re：メイド』等知名作品的 UNiSONSHIFT 旗下品牌 Accent. 在四月一日（免费）发售了一款自己名作『Chu×Chu アイドる』的“重制版”。游戏中我们需要做的就是操作女主角之一知由打倒敌人救出被抓走

的另一女主角チュチュ，途中必须打倒的五位BOSS也是来自于原作的角色。该重制版画面不但采用彻底的FC红白机风格，游戏方式和设计都与经典FC游戏『成龙踢馆』一模一样，当然，这是纯粹休闲用，流程短，难度也比『成龙踢馆』低多了，抓住空子对BOSS连打就可以轻松取胜。

人气轻小说『加速世界』在去年公布了动画化计划之后便一直受到高度关注，而充满加速动感的官网设计也显得颇为有趣。临近四月开播，随着官方陆续更新着各种作品信息，官方网站的访问人数也逐渐增加。可四月一日当你打开主页之后会发现整个世界的外观都变了——变成FC游戏的8BIT风格。所有介绍文字都用平假名和片假名的组合来表示，人物介绍则是巨大而惊悚的点阵。我们仔细看看内容就能发现，这官网其实是由胖宅主人公春雪制作的网站，上面的文字也都是他自己写的。比如主页上就着"4月1日春雪减肥成功黑雪胸围提升成功"这等明目张胆的假新闻；介绍文字也变得很有FC时代游戏说明文的特色，言简意赅，介绍黑雪的文字就两个短句："很可爱。很拽。"嗯，非常贴切!

动画厂和游戏公司玩玩回顾原始倒还好说，











可没想到在这一天连谷歌这样的互联网巨头公司也玩起了相同的把戏：谷歌地图的地图画面竟然变成了FC风——准确地说，是『勇者斗恶龙』风。城镇，海洋，森林……看看世界地图用元祖游戏的画面表现出来，为老玩家们带来的是非同一般的乐趣。不过，谷歌这则重大发表的实质是，他们宣布将开始对FC软件的开发，而第一款产品便是"GOOGLE MAPS FOR NES"（NES即是FC在日本海外的名称）。为此，谷歌特地制作了宣传视频（非常搞笑！）。视频内容包括概念讲解和产品介绍，而目前在WINDOWS系统的谷歌应用中我们可以事先体验到这种功能。FC版的谷歌地图将利用谷歌自家云技术来克服任天堂自身技术局限，比如，软件卡带将带有网络端口，启动主机后插上网线便可以自动连接网络……（这是神马黑科技！）顺便一说，直到现在谷歌还没有去除这8BIT版的谷歌地图，现在还有兴趣的朋友可以试试访问地：http://maps.google.co.jp/maps?t=8

scattered lol

零散囧新闻收集

以上归纳了比较具有话题性几大类的内容，不过日本厂商无奇不有的玩乐方法绝对不是简简单单的归类可以概括的，接下来笔者便收集一些比较零散但有趣的发表。



前面说到Alice社自己开始了网络买卖并让人乐了一把，可说起来，工口大厂本身就有独自网上商店贩售自己的作品和周边等物，我们的业界3D巨头"一路性"（ILLUSION）便是其中之一。一路性在今年2月底发售了一款用人偶实拍制作的工口游戏『ラブガール～魅惑の





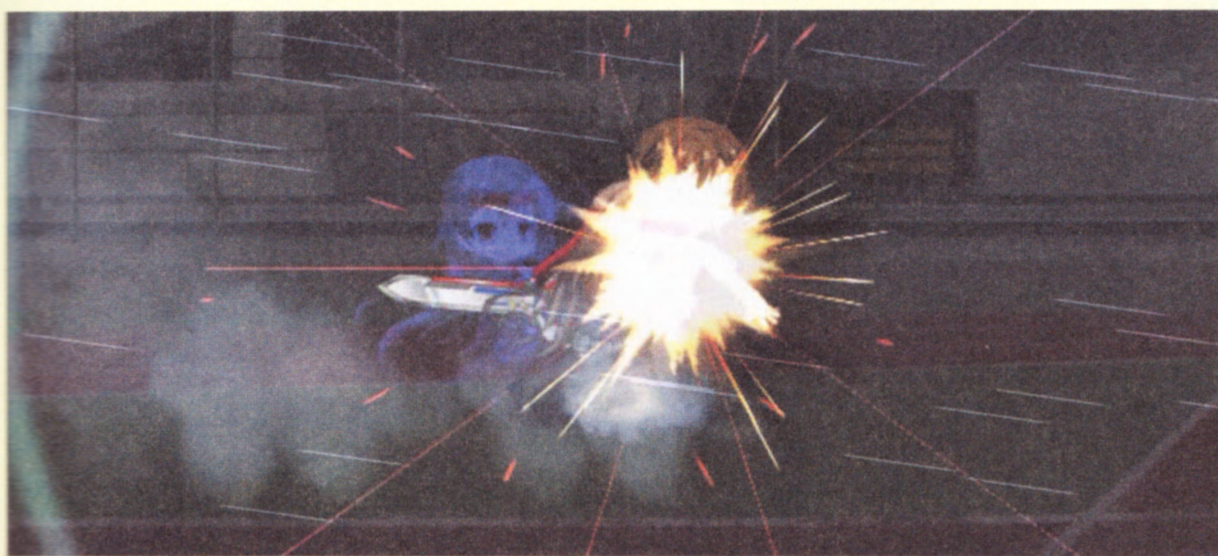
個人レッスン～』，今年5月又将有一款名为『俺が主人公』的讲述阿宅穿越到二次元的新作等待上架，可以说步伐紧凑，对两款作品的宣传造势也不遗余力：在4月1日这天，一路性官网上出现了两款当天限定发售的新商品，其一是一款名为『俺がラブガール』的游戏，看样子是将近期的那两款作品杂糅起来的产物……但不知道为什么宣传画上只有一个脱光了的大叔人偶……另一款商品更为销魂，是一路性员工在制作『ラブガール』时"亲身使用"过的一组等身大人偶。宣传语写着："请务必来接走渗透了一路性STAFF汗水和泪水的人偶！"，其标价竟然达到了100W日元……

除此之外，一路性还在安卓市场上发布了一个喂3D妹子吃香蕉烤肠热狗等食物的免费小游戏，游戏中的妹子来自即将发售的新作『俺が主人公』，"真的可以玩哦～"，不过不太适合在公众场合玩就是了 -__ll 据说该游戏同时还发给苹果商店，不过没有通过审核……











工口厂在 4 月 1 日发表的消息里，“新作发表”可以说是最常见，也是玩法最多的一类。比较狠的是一口气公布了四部新作 FANDISC 的戏画。这其中前三部只有准备了一张宣传图（可以看得出分别使用了『工作室』系列，『LOVEPLUS』和小圆脸的梗），不过最后一部作品：『マテリアルブレイブ VSホチキス』的介绍倒是相当完备。这是一部集合了戏画近期两部作品角色的对战游戏，官网上不但列出了各个角色的出招表，甚至还制作了一段很带感的 DEMO 视频，着实让人产生了“真有这么样一作也不错”的感觉。相比之下，发表了新作只有一个拼凑的介绍页面，宣传 DEMO 还是用以前作品的画面剪切制作的 OVERFLOW 就显得很没有诚意了。



YOU ARE FOOL!

去年 3DS 刚发售不久还处在低迷期的时候，一个在游戏开发方面名不见经传的公司 MMV 会社发售了一款众多爆乳妹子当主角的动作游戏『閃乱カグラ －少女達の真影－』，深得宅系玩家的喜爱，并且不知不觉竟然卖过了 10W 份。在玩家们表示不够求更多的时候，4 月 1 日 MMV 终于公开了新作——『カグラ －蒼暁の少年達－』。对，你没看错，是少年！爆乳少女题材的作品与时俱进的做起了暴衣的少年！对此消息有无数人表示被雷得里焦外嫩，但同时也有很多玩家大吼“可以有！”。不过让我们更没想到的是，当愚人节过去，我们对此消息一笑置之的时候，MMV 就公布了真正的续作『閃乱カグラ Burst 紅蓮の少女達』，对不起要搅基版的各位还需再等等了……



从这些就可以看出，不管玩家看到厂商这些“发表”是否上当，但总会出现“希望谎言成真”的情况，譬如 Alcot 在这一天公开的是十年前发售的双子题材作品『Clover Heart's』的续作——『CloverHeart's2 ～ from Y to Y ～』。新作故事和人物介绍都很详细，就在大家对名作的复活表示感慨，并对新作表示期待的时候，继续点开游戏配置才发现错了：游戏发售日竟然是 2023 年，而且画面分辨率为 3840*2160，而且对应 USB4.0 的飞机杯，同时厂商还将开发天顶星语版！……这真的，一点都不好笑啊 T T

结语 EPISODE

对 2012 年的 4 月 1 日的重大表发我们就先总结到这里，当然，除了上面这些，还有许多有趣的内容，譬如 NICO 增加触摸功能，PIXIV 逃走、志仓社长改名“夜暗血夜魔琉”、『女皇之刃』进了吉尼斯记录……不过限于篇幅，我们不再一一介绍。有兴趣的朋友可以访问日本人做的总结帖，应该能发现更多让自己开怀大笑的“谎言”。（网址：http://gigazine.net/news/20120401-aprilfool-matome/）

对许多公司来说，愚人节更像是一个祭典，一个可以随心所欲发泄的日子。所以各大厂商只要有余力，往往都会在这个时候放手一搏，玩个痛快。而在其中，死宅居多的 ACG 游戏公司更是这些玩乐人群里的中坚力量，所以我等宅人也能比一般受众得到成倍的欢乐，这或许是身为宅人的一点意外的收获 – –？▲

工作室系列
新章始动！

遍寻黄昏世界，少女的约定之旅由此开始

Atelier Ayesha アーシャのアトリエ
黄昏の大地の錬金術士

——『艾西亚的工作室~黄昏大地的炼金术士~』前瞻情报

■文/憨特菜 ■责编/jedi、如月千华 ■美编/小野喵子

机种	Playstation 3	类型	旧约炼金术 RPG
监督	冈村佳人	绘师	左氏
发售日	2012 年 6 月 28 日	官网	http://atelier-ps3.jp/ayesha/flash/index.htm

欢迎来到『工作室』系列新作的世界。此次的『艾西亚的工作室 ~ 黄昏大地的炼金术士 ~』（以下简称 A14）最早公布于 2012 年 3 月 18 日日本的电击感谢祭。当然，感谢祭当日 GUST 也像往常一样故弄玄虚了一把，短短 1 分多钟的印象 PV 几乎没有透露任何有价值的信息。不过对于系列的死忠们来说，新作将是『阿兰德三部曲』完结后的新世界、继续登录 PS3 平台、绘师更迭、夏季发售等等都几乎成了板上钉钉的事情。之后 3 月末的『电击 Playstation』和月初 A14 官网的开张，将上述这些猜测一一得到了验证。而官方公布的 6 月 28 日发售预定几乎和以往系列作品的发售日期毫无二致，也再度证明了 GUST 没有令系列的爱好者们失望。

世界观与人设

STORY & CHARACTER DESIGN

有别于『阿兰德三部曲』的世界观，A14 带给玩家的是一个类似于“废土世界”的直观印象。这个世界已经没有了国家这样的组织体，并且曾经由于炼金术的普及而带给了人们繁华的文明；但是“到了遥远的后世，繁荣的时代已经过去，人们也就忘记了炼金术的存在。从以前的时代一点一点继承的恩惠也逐渐消耗殆尽”，这个世界的人们“只能静静等待灭亡”……人类的黄昏时代就是本作的舞台，而目前公布的图片不论从场景还是细节上都在着力展现这种略显颓废的色彩。就目前官方公布的图片来看，场景的细节方面相对前作来说又有了不小的进步，比如说工房内部的布置，以及某





些游戏场景内部的细节等等。当然现在的图片也只能算是初期开发中的画面，具体有了哪些进步还是要等到游戏实际发售以后加以验证。

A14的主线和之前的『托特莉的工作室』比较接近，都是寻找失散的亲人。游戏的女主角艾西亚是这个黄昏世界里位于人迹罕至的边远之地的一所工房的主人。她以前的职业是药师，每天的工作就是外出采集制作草药的各种材料。数年前祖父辞世以后不久，和她相依为命的妹妹就失踪了。妹妹的离去给她带来了近乎绝望般的打击，后来在祖父在世时有过来往的行商人的协助下才逐渐恢复了正常。正当生活有了一些起色，并且渐渐淡忘了悲伤的记忆的时候，像往常一样在工房附近的遗迹寻找药草的艾西亚居然看到了本已消失许久的妹妹的身影。这使得艾西亚开始深信妹妹依旧活在这个世界的某个地方。于是她毅然踏上了寻找妹妹的旅程。

除了世界观和主线剧情，人设也是玩家瞩目的焦点。这次A14绘师选择的“左氏”同岸田以及和狸类似，也是一位以担任轻小说插画出道的绘师，其代表作有轻小说『说谎的男孩与坏掉的女孩』、『锁锁美同学@提不起劲』的插画，PS2游戏『Remember 11』、TV动画『Fractable』以及『夏色奇迹』的人设原案等。从目前公布的设定图来看，左氏的画风相对以往在细腻程度上有了一定的进步，风格也在尽力贴合『阿兰德三部曲』的印象。相对于岸田的华丽路线，左氏的画风明显属于朴素淡雅的基调，笔触也比较硬朗。用色方面则将系列的“复古”要素展现的淋漓尽致，对于系列的老玩家来说A14主角的设计可谓充满了“既视感”。

人物介绍

CHARACTER



艾西亚·奥托尔 Ayesha Altugle

声优：井上麻里奈（代表作：『南家三姐妹』南夏奈、『战场女武神』艾莉西亚 等）
职业：药师，后来是炼金术士
身高：157cm
血型：A型

一个人在人迹罕至的平原建立的工房生活的少女。以采集生长在平原的药草珍稀植物制作草药维持生计。在得知数年前下落不明的妹妹尚在人间的线索以后，毅然决定踏上遍寻黄昏世界寻找妹妹的旅程。



妮欧·奥托尔 Nio Altugle

声优：伊濑茉莉也（代表作：『绯弹的亚里亚』峰理子、『迷茫管家与懦弱的我』宇佐美政宗 等）
职业：帮忙做家务
身高：148cm
血型：A型

艾西亚的妹妹。几年前在工房附近的遗迹下落不明。和仰慕的姐姐关系亲密，每天都帮忙采集草药的材料，并且就是在一个人采集药草的时候走失的，之后过了很久都毫无音讯。当艾西亚逐渐从悲伤中恢复过来的时候，又发现了她尚在世界的某处活着的消息。

游戏系统

SYSTEM



为了与A14的剧情相结合，此次的主线系统官方称之为“编制回忆”系统。主人公会将游戏中发生的各种事件记录在日记本上，通过写日记勾起自己过往的记忆。另外与以往的非玛娜系工作室作品不同，A14的时间制没有了“XX年以内完成目标”的概念。玩家的目的只有一个，就是见到下落不明的妹妹。尽管在游戏中调和、野外冒险以及战斗部分依旧需要消耗时间，但是没有总的时间制这种限制在自由度方面还是有了巨大的进步。



A14的战斗在前作的COST TIME系统基础上又有了一定变化。从目前公布的画面看此前数部作品均采用了的ACDB槽变更成了类似『伊莉斯的工作室～永恒玛娜2～』的柱状时间槽。同时本作还增加了移动COST的概念，敌我双方的距离将成为游戏战斗中重要的战略环节。换句话说本作采用了相对于以往的指令战斗更加动态的战斗系统。



调和部分目前公开的情报则并不多。一个最大的亮点就是A14的调和系统出现了地火风水四大元素及其属性值的概念。这一概念在系列中最早出现于永恒玛娜两作，不过那时是以区别于物品调和的所谓玛娜调和存在的。至于本作中这个系统究竟会对物品的品质造成何种影响则有待进一步情报的公开。而以往作品中出现过的从属效果、属性COST值、潜在能力BONUS等等要素这次还是依旧健在……除了上述的这些基本系统以外，官方还初步公布了一些有意思的新系统，比如说有行商人参与的“品评会”系统等等。



总的来说目前GUST官方公布的情报还是比较初步的内容，系列爱好者关心的一些其他信息，比如此作的音乐制作人，歌姬乃至GUST SHOP依照惯例推出的各类同捆套装的预定情报等等目前还没有一个准确的定论。总之，A14的公开几乎是一件情理之中的事情，玩家也能从中感受到GUST对于技术和理念更高程度的要求以及求新求变的态度。相信这次的A14一定会像以往一样带给系列爱好者以及JRPG玩家一份满意的答卷。▲

原点回归的ういんどみる十周年纪念作

神がかりクロスハート！

Windmill 10h Anniversary Project

■文 /Air in G ■责编 /jedi、如月千华 ■美编 / 小野喵子



游戏名：神がかりクロスハート！	**公司**：ういんどみる
角色设定・原画：鳴海ゆう 有河サトル	**脚本**：ちゃとら 高嶋栄二 保住圭
音乐：Ecnemuse	**发售日**：2012.5.25

CONCEPT

风车社（ういんどみる）自从 2002 年的处女作『結い橋』，2005 年的代表作『Happiness!』，2009 年的『祝福的钟声』，到最新作『Hyper → Highspeed → Genius』已经走过了十年的风风雨雨。为了感谢粉丝们十年来的支持，风车社将带来使出全部看家本领的『神がかりクロスハート！』和『ウィッチズ☆ガーデン』两款十周年纪念大作。本次介绍的『神がかり』，其兽耳和尾巴的人设以及充满奇幻色彩的世界观不禁使人眼前一亮，制作阵容的强大也使本作倍受期待。

角色设定和原画由参与过『11eyes – 罪与罚与赎的少女 –』原画的鳴海ゆう和为『架向星空之桥』做角色设定的有河サトル完成，脚本阵容由风车社御用脚本家ちゃとら和高嶋栄二（水色冬佳线）、保住圭（纯白交响曲爱理线、安洁线）构成。虽然体验版还未公开（根据官方博客，近期将会公开），但根据已有信息可以预见游戏的品质应该不会辜负玩家们的期望。

在之前杂志广告语中有这样一句："本作将忠实回归ういんどみる的游戏初衷，以 10 年来ういんどみる积攒的所有技术与经验总动员，追求展现出『結い橋』和『はぴねす！』时期真正的ういんどみる。"我们不难看出本次作品风车社会更加突出自己累积起来的，兼顾萌和工口的风格。所谓"幸运的小色鬼福利场景"与"热恋满载的 H 戏"都会较以前的作品大量增幅。

游戏的故事大概这可以这样概括：在一个位于山麓的田园小镇上，神的使者"神使（しんし）"附身、拥有"神通力"的女孩们，与被卷入各种稀奇古怪事件的主人公之间发生的欢乐物语。

神使的设定是整个故事的核心，也使『神がかり』打破了普通的校园爱情剧的禁锢，神秘和奇幻的色彩更是扩展了玩家们的想像空间——杂志上市这么说的，实际是怎样的呢？设定中有这么一项：神通力过度使用的话，身体就会变成无法控制的发情状态——很显然，这样为走光和工口找无数正当借口的风格正是风车社最佳体现。人物方面，使用神通力的就会出现兽耳和尾巴并且变身成迷你裙和服的青梅竹马，还有性格像小猫一样活泼的女孩，喜欢恶搞并同居在一起妹妹，温文尔雅（巨乳）的巫女小姐，宁静并且有些神秘气息的学姐，多种属性的女主角一定会满足您各种的需求（笑）。





CHARACTER



Nanasaki Anzu

七咲 杏子

CV：有栖川みや美
学年：2 年级
身高：157cm
血型：O
三围：83(C)-56-88

翔悟曾经住在镇上时的邻居兼青梅竹马。小时候一直黏在翔悟身边，喜欢被抚摸头（仅限翔悟）。和こねこ很要好，但是也有令人意外的一面，时不时会作出令人不知所措的事。现在属于开朗纯真的类型，但以前非常害羞老实。变成这样似乎和小时候翔悟的影响有很大关系。

Kagurazaka Koneko

神楽坂 こねこ

CV：小倉結衣
学年：2 年级
身高：150cm
血型：B
三围：85(E)-54-81

杏子的好友，最喜欢杏子。但自从翔悟回到小镇以来，每天都会因为杏子黏着翔悟而吃醋。小巧干练，把杏子视为最重要的人。虽说是精神头儿旺盛的女孩，但内心却很容易寂寞。一个人的时候时常去御崎神社和那里的野猫们玩耍。口袋里一定会常备 KariKari（猫粮），一看见猫就会喂一些，因此成了天见崎镇的野猫们的 Boss 一般的人物。

Shiosaki Hijiri

汐崎 聖

CV：波奈束風景
学年：2 年级
身高：162cm
血型：AB
三围：81(B)-57-84

翔悟所寄住的旅馆『瑞葉荘』的独生女，翔悟的表妹。小的时候也经常和翔悟在一起。性格爽朗外向，是个很活泼的女孩子。喜欢恶搞，经常性拿翔悟的各种恋爱事迹来开玩笑。有时会说一些意味深长的话，但到底哪些是真心哪些是玩笑令人捉摸不透。已经习惯了帮忙做旅馆的工作，很擅长各种家务活。接待客人时穿的和服相当合身，一句话形容就是精练的日式美女。

Kozuka Sana

狐塚 沙菜

CV：海原エレナ
学年：3 年级
身高：168cm
血型：?
三围：86(D)-57-85

宁静且不经常说话，神秘的学姐。尽管相当漂亮，却给人感觉冷酷而难以接近。但是，实际交流起来口气很温柔并且彬彬有礼。不知为何对超自然现象很是熟悉。但很少自己谈起这些事情。被强烈要求从超自然研究会副会长升任会长，本人却不是很感兴趣的样子。



Miyano Ome

宮乃 青梅

CV：神楽舞
学年：3 年级
身高：159cm
血型：O
三围：90(F)-58-85

小镇高地上御崎神社的巫女。轻飘飘柔软的微笑（和丰满的胸部）很有魅力。对于杏子等人来说，就像邻居家温柔的大姐姐般的存在。看上去很温柔，性格也十分温和友善，但责任感要比别人强许多，行动往往伴随着强大的信念。由于身为神职，对于附在杏子们上的“神使”也相当了解。明明是身心很纯洁的女性，但有时会作出大胆的发言令翔悟很困惑。



Komaki Kanae

小巻 香奈恵

CV：羽鳥りち
学年：2 年级
身高：166cm
血型：A
三围：84(D)-55-83

超自然研究会（通称超研）的副会长，很熟悉超自然方面的相关事情，经常去调查各种超自然现象，相关的知识已经到了狂热者的级别，中意于沙菜深不见底的超自然知识，每天都热烈地鼓励她成为超研的会长。



Nishikoji Miyo

西小路 美代

CV：雪都さお梨
学年：1 年级
身高：149cm
血型：B
三围：75(B)-53-80

小巧有朝气的超自然研究会会长。但是，比起超自然更喜欢可爱的衣服和女孩子。在超研主要负责摄影，但是本人似乎更热衷于拍摄女孩子（主要是香奈恵学姐）。每天强行让香奈恵穿各种衣服拍摄可爱的照片。

Shiosaki Mizuha

汐崎 瑞葉

CV：崎友美
旅馆「瑞叶荘」老板娘
身高：165cm
血型：B
三围：85(D)-60-88

翔悟的亲戚阿姨…不对，姐姐。表亲聖的妈妈，瑞葉荘的老板娘。作为旅馆的老板娘，是很有胆识的母……漂亮的大姐姐。年龄相关的话题是在她面前是禁语。▲



DRACU-RIOT!

■文 / 沉睡的冰 ■责编 /JEDI ■美编 / 晗酱

sister

剧本	J・さいろー、姫ノ木あく、天宮りつ
原画	こぶいち、むりりん
音乐	Famishin／Angel Note
发售日期	2012 年 3 月 30 日
推荐度	8.0
画面	8.5
剧情	7.5
音乐	8
体会	8
其他	8

说到ゆずソフト（以下简称柚子），很容易便让人将其和 AUGUST 作比较，因为这两个公司有相似的地方：注重画面和人物原画，剧情偏向轻松爱情喜剧类，最后一个字，当然就是“萌”。只是对比 AUGUST 从『夜明け前より瑠璃色な』开始增加剧本和人物内涵度，柚子的进步并不明显，而且除了『ExE』稍微阴暗了点之外，这个公司的剧本似乎吃定了软绵绵暖洋洋的风格，虽然读不出什么内涵，但也能相当程度地满足读者放松精神的目的，而且柚子多年来的稳定发挥基本没把剧本搞砸，也让其在读者群占有一席之地。

而这次的『Dracu-Riot!』，笔者觉得是“ゆずソフト风格”中表现得最好的一作。剧本虽然还是以轻松娱乐为主，但略有深度从而让读者看着有味道；人物和 CV 的搭配无可挑剔，特别是清水爱演绎的エリナ表现优异，更别说其他三女主角的表演已经称得上是“听觉盛宴”。加上柚子一贯发挥稳定的可爱画风（很好奇经过这一作会不会冒出“柚子脸”这个说法，因为这次的人物让读者看到了不少前几个出品的人物的影子），这次柚子算是交给了读者一份满意的答卷。

画面和音乐



和 AUGUST 一样，柚子也是自创建开始便采用固定的原画班子：こぶいち和むりりん的二人组合。6 年的锻炼下来，这个组合的水平自然无可挑剔，人物设计得都很清纯可爱，也符合角色的个性。只是正如笔者之前所说的“柚子脸”的问题，这次好几个角色几乎就是之前出现过的角色的翻版，比如俄国少女エリナ，把她那头银发涂黑基本上就是『天神乱漫』里的土地神女一号咲夜；而中二病患者ニコラ把瞳孔颜色换成绿的赫然就是上一作『のーぶる☆わーくす』大小姐女一号灯里……虽然笔者并不太在意这点，只要人物塑造成功便行，但始终是个会给人拿来说事的问题。

音乐方面，由榊原ゆい主唱的 OP『Scarlet』表现不俗，值得一听，而 ED 倒是没啥特色了。本作的 BGM 是亮点。四位女主角的个人主题 BGM 就是由她们的 CV 主唱的角色歌的旋律，生动反映了她们的个性不说，其角色歌本身就不错。笔者推荐布良梓的角色歌，由南條愛乃主唱的『Growing!』。至于其他 BGM，则是配合本作喜剧的定位，都很诙谐幽默；而有几首 BGM 比如『Daily Night』,『Peaceful Life』恰到好处的萨克斯管演奏，让读者在阅读日常情节的时候别有一番滋味。







剧情与角色

出乎意料的是，『Dracu-Riot!』在日本知名评论网站“批评空间”惹来不少非议，觉得柚子这次剧情半吊子，老老实实卖萌就得了，“随便加点深度剧情”还不如不加，云云。我觉得这未免太贬低柚子了，还真当这公司是只管卖画不管其他的快餐公司。因为柚子已经在上一作『のーぶる☆わーくす』表现出深化剧情和人物的尝试，而这次只是更加偏向轻松娱乐而已。

本作故事是讲男主角佑斗被打算买春的好友拉到“水上伊甸”（アクアエデン），全日本唯一一处赌博色情业合法的海上人工岛城市，而对此毫不知情的他还为此两个月不吃肉存了一大笔钱准备山吃海喝的，结果和好友目的完全相反不说，还因为误喝了吸血鬼的血而被“感染”变成吸血鬼。于是孤儿出身的他，倒也毫不排斥地成了一名“新人”吸血鬼，在这个同时也是人类和吸血鬼共存的特区开始了昼伏夜行的生活。

看上去不怎么让人愉快的开端（毕竟莫名其妙把自己搭进去，从此变得不是人绝非什么喜事），接下来的发展却是开心事一大箩。说话慢条斯理，表面看上去很沉稳的美羽，容易害羞却还死扛着用黄段子拿佑斗开涮，都不知道是谁在被涮；小个子一本真经的梓在可靠的舍长大姐和面红耳赤的小猫间“频繁切换”，倒是让佑斗身边多了个体贴易激动的小妹（事实上他就比梓年长）；天真纯洁的莉音对成人内容一无所知，但她的好妻子角色足够让所有人心里暖和；最后俄国少女エリナ专产露骨的荤段子，每次她开口总会让美羽一脸尴尬，让梓直接面红耳赤地跳起来，而莉音则是满脑袋问号，但没了这个开心果大家心里都不舒服。原本孤苦伶仃的佑斗（虽然他本人倒是没有这个感觉）在四名个性鲜明少女的围绕下，生活也变得多姿多彩起来。

随着故事的发展，一些阴暗面也逐渐暴露出来，比如人类和吸血鬼之间的隔阂，看上吸血鬼特殊能力并想将其军事化的人，甚至是佑斗自身也存在着不可告人的秘密。这些因素一度打断了正和刚刚告白结合的恋人打得火热的佑斗，更威胁到了他的生活。于是个人路线后半段则是讲述如何解决这些问题。游戏中莉音、エリナ路线的矛盾设定比较好，开始和结尾都处理完整，而美羽和梓路线就有点差强人意了：美羽是最后发展太快（倒也不夸张），而梓则是各种设定蜂拥而出，虽然最后交代了结果，却是虎头蛇尾。所以批评空间的那些人诟病『Dracu-Riot!』，梓路线得承担很大一部分责任。

但是不管这些要素，单单看人物个性的表现的话，『Dracu-Riot!』表现不错。美羽闷锅一般却特易害羞的个性（特别是她那快憋得不行却还慢条斯理的口气），像小猫一般经常被エリナ的黄段子刺激得上蹿下跳的梓，以及天然呆一般的莉音，都会让读者们爱不释手。笔者非常推崇エリナ，这位发售前人气投票第一的少女是本作当之无愧的剧情、人物第一人，作为 CV 的清水爱功不可没——她配这种狡黠可爱的色女真让人赞不绝口。

作品总评

柚子的出品除了『ExE』之外都轻松愉快，这一次也不例外。所以抱着放松的心情去看这部作品的话，相信大家不会失望。而且柚子在这部作品里为读者准备了一个“意外惊喜”——在这里就不多透露了，大家就抱着期待的心情去看吧～▲







SUPER SONICO

温柔的诱惑
白衣天使索尼子护士装

■责编 /jedi、如月千华 ■美编 / 小野喵子

产品编号 : PF6735
产品名称 : 索尼子
售价 :RMB 707
VIP 价 :RMB 657
高度 : 14.50 cm
重量 :0.80 kg
部件数量 :3 件
比例 :1/7
Gathering 涂装完成品版本 : http://www.e2046.com/product/15260
GK 白膜版本 : http://www.e2046.com/product/15094





索尼子「Super Sonico」是 Nitro+ 公司从 2007 年开始每年在日本举办的「Nitro 索尼子音乐节」上出演的虚拟偶像，一经面世即大受欢迎，甚至还有了自己的游戏。这个角色最初为日本画家津路参汰所创，原型设定是一个 18 岁的天平座 A 型血女孩，个性商标是一头粉红色秀发和大耳机，(因此又称 超音娘、耳机娘)，特点是童颜巨乳 , 比例丰满，很容易萌翻不少御宅一族！

说到护士职业装，在日本 cosplay 界这可是经久不衰炙手可热的题材，因此 Gathering 为我们带来了最新的索尼子护士装树脂手办完成品，一经推出，立即销售反应不俗，不愧为超人气索尼子！本届 TF 必购款式之一。

作品 360 度旋转来看，无论是姿势或是造型都独具特色，令人意想不到的性感姿势，单膝轻跪，一手叉腰，一手拿一针筒，架势十足。虽然仿佛随时都会不其然地为你打上一针，可是她这种半蹲造型，却反倒显得亲切可爱，纯白护士装穿在身上，使她完美的丰满身材得到了充分展示，瞧她那笑容可掬的摸样，想不萌倒都不行！

由于这次以护士装登场，因此索尼子头上除了本身配备的大耳机外，还多了一顶护士帽，倒也显得相得益彰。她那双粉红色水汪汪大眼睛，温柔中带点天然呆的眼神直视而来，周身散发的粉红气息，萌点指数瞬间直线飙高！不知道喜欢她的玩家能否抵挡得住呢？不过切不可神迷而忘形，别忘了，她手上那大得吓人的孔筒，此外，在大腿上竟然也绑上了孔筒带，并附加了二支可替换孔筒，让人不由得联想到杀手的装备，与其甜美疗愈的外表形成了强烈的对比呢！没想到针筒到了索尼子手上倒成了萌点，粉丝们，你们准备好被注射了吗？

在面对护士装服饰和撩人动作无穷遐想时，粉丝们可别忽略了本作细节！处理这些能为作品注入灵魂的地方，Gathering 团队的专业技术是绝对经得起广大爱好者考验的！(顺带提一下，数字站会员数已冲破 50000 大关！人气之高，确是事实胜于雄辩哦！) 此次手办无论是肌肤色调呈现、姿势所展现身体柔软度、服装贴合身材所产生的皱摺，还有绝对必备的护士白丝袜，都是用心制作。将每一细节精致度展现在粉丝面前，连在护士装上浮现线条都有仔细的刻画，可见其完成度之高。

本品比例为 1/7，全高约 15cm，Gathering 全人手制作，是近期少有的佳作之一，喜欢索尼子的你还等什么？▲











当神主谈及生离死别，他会谈些什么

骚灵三姐妹的喧嚣一次设定考

Secret of Sister Prismriver

■文 / franniss ■责编 /JEDI、如月千华 ■ 美编 / 小野喵子



本次谈及的东方角色，是骚灵三姐妹。当然一次三人无论对于创作而言，还是对于解析而言都显得人数略多。这回解析的问题大致与这些有关："骚灵四姐妹"的说法和设定是从何而来？骚灵是不是幽灵？为什么骚灵三姐妹之一梅露兰后来人气提升了？为何骚灵与上流社会相关？骚灵三姐妹背景上乐谱的用意？通过阅读本文，可照例获得一些答案与思路。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：「东方梦花旅 2」
作者 :Spritie 出品：右手定则 提供：小劲
http://mimibox.taobao.com/

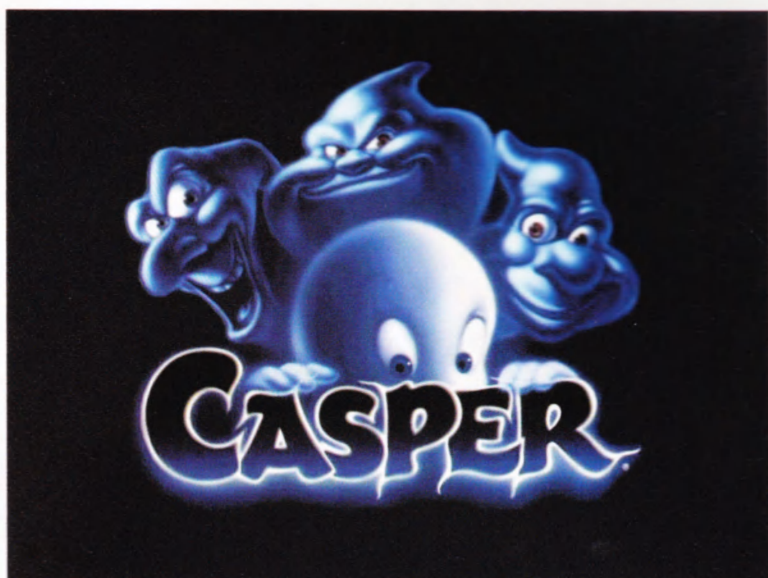
骚灵题材

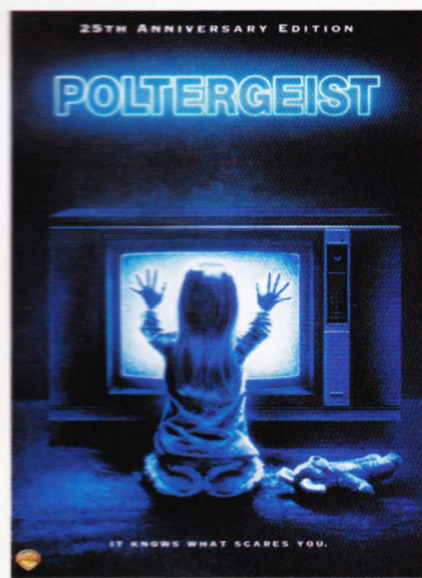
Secret of Sister Prismriver

在『東方妖々夢 ～Perfect Cherry Blossom.』第四关末尾登场的プリズムリバー三姊妹（Sister Prismriver），一般被东方爱好者们称呼为骚灵三姐妹，或者音译为普莉兹姆利巴三姐妹。若是直译的话，就叫做虹川三姐妹了。"Prism"是棱镜的意思，结合本作弹幕表现则是三棱镜，作为一种色彩使用的话，即虹色。这个词用在这里两个意思都有，是双关的用法。因为神主不仅在符卡中有表现棱镜折射，还在其后为『東方花映塚 ～ Phantasmagoria of Flower View.』中设计了骚灵 Cut in 汉字之一"光彩陸離"。"Prism"后的"River"直接来看是"川"的意思，看到这个词我们可能觉得莫名其妙——表面上看，骚灵三姐妹与河没什么关系，倒是和湖有关系。

这一点可见『東方求聞史紀 ～ Perfect Memento in Strict Sense.』中的描述。骚灵三姐妹平时住在湖附近的一间废墟似的洋馆里，与湖的距离比红魔馆远些。就算进到这间洋馆，也无法见到她们，而只能听到她们练习的响声。从这点看来，神主对 Windows 作品表现的幻想乡，是在背景设定方面有计划地进行扩展规划，红魔馆这种洋馆附近，也有骚灵们居住的洋馆。

至于"川"，实际可能是文字游戏，プリズムリバー"三"姊妹的"三"的扭转 90 度垂直上升版。接下来看骚灵三姐妹的介绍，比较简略的一段介绍，可见『东方文花帖』书籍版：为了不熟悉普莉兹姆利巴三姐妹的读者，在这里作一下说明。长女露娜萨·普莉兹姆利巴（ルナサ・プリズムリバー / Lunasa Prismriver）拉小提琴，次女梅露兰·普莉兹姆利巴（メルラン・プリズムリバー / Merlin Prismriver）吹小号，三女莉莉卡·普莉兹姆利巴（リリカ・プリズムリバー / Lyrica Prismriver）弹奏键盘，是在各处举行音乐会的演奏团体。其中，







只有三女莉莉卡小姐，演奏着无法想象是由键盘所演奏出来的，不存在于世间的幻想之音。高度纯净、和弦明晰的音色占多数，清楚爽朗是其演奏的特征。

关于骚灵三姐妹的种族"骚灵"，首先注意，它在幻想乡里并不是属于幽灵这一大类，在『東方求聞史紀 ～ Perfect Memento in Strict Sense.』中也提及"正确地说，骚灵并不是幽灵，但没有适合的分类，就归在这里。"关于骚灵是什么，可以从游戏中骚灵三姐妹同时登场时，使用的符卡：騒符「ライブポルターガイスト」/ 騒符「ライブポルターガイスト -Lunatic-」说起。"ライブポルターガイスト"一词意为"Live Poltergeist"。"Poltergeist"词源是德文，"Polter"意为"喧闹，骚动"，"Geist"指"鬼魂"。合起来意思为吵闹的鬼魂。骚灵现象，喧闹鬼现象都是指它。

其次谈谈骚灵现象本身，一般来说它是指一类暴力、破坏性的超自然灵异事件。比如小物体自燃、衣柜在无外力作用下移动、灯泡破碎以及比较常见的门自动打开等等。一般此超自然现象的幕后，还都有一个压力略大的少女。与之密切相关的影视作品是电影『鬼驱人 / 吵闹鬼 / 鬼哭神嚎』系列（Poltergeist）和动画『鬼马小精灵』（Casper）。前者把骚灵直接当片名，后者中的家庭关系像极了『东方妖妖梦』设定中的普莉兹姆利巴伯爵一家——也难怪，骚灵与少女有关，少女又与富有的父亲居住，这样就为此题材提供了独特的人物关系组合。这两部影视作品的幕后，都有美国导演史蒂文·斯皮尔伯格（Steven Allan Spielberg）的身影。

涉及世界性的选材形式，在东方世界观里，起源往往是要探究回日本本土的。神主并非很关注西方，而是在捕捉进入日本范围的西方事件。像本次的骚灵题材，据推定就是从 1999 年发生在岐阜县富加町的著名骚灵事件进入他的视线；而在前作『东方红魔乡』中，吸血鬼二小姐芙兰朵露·斯卡雷特的设定方面，神主也参考了 1999 年的怪兽电影。发生在日本的骚灵事件，又是一个特殊的地方，日本作为地震频繁的国家，所谓骚灵现象"超自然破坏"，探究起来，往往发现是大地深处引发的各种物质气流物理变动的结果。骚灵三姐妹在博丽灵梦线对话中称"上升气流"是自己的天敌，不是没有道理。后来，神主在『文文。新闻』中，补充了一个上升气流可能使声音效果异常的说法。归根结底还是这种小型气象现象，可能抹消骚灵本身存在的理由。

『文文。新闻』里，还描述了骚灵的成因。莉莉卡："我们骚灵，可不只是吵闹的幽灵哦。不如说是喧嚣本身的幽灵。"射命丸文："喧嚣本身也死了吗？"莉莉卡："喧嚣是生物才有的声音。思念，情绪，躁郁的声音。那些生物的思念爆发之时，出现的就是喧嚣。那份喧嚣独立出来而变成了骚灵。很伟大吧？"射命丸文："虽然很可惜，但我并不觉得有那么伟大。"这些情绪，正是设定中才有的人物蕾拉·普莉兹姆利巴召唤出骚灵三姐妹，所必须具备的。在『東方求聞史紀 ～ Perfect Memento in Strict Sense.』中，"骚灵，别名 Poltergeist，简单来说讲就是吵闹的灵"这一句，在国内广泛传播的汉化版文档中，漏写了一个重要注释："说不定并不是那样。骚灵据说是少女使用的一种大魔法"，该注释的具体意义将在后边解释。









图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『虹鹭贞』
作者：哔叽 出品：U235 提供：香香
http://shop35280486.taobao.com

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『幻想乡旅游手册 G』
作者：木子翔 出品：崩坏一番工作室 提供：崩坏紫
http://hi.baidu.com/ 崩坏一番工作室 /home

Secret of Sister Prismriver

Secret of Sister Prismriver

不适宜的多角色登场

在『东方妖妖梦』中，骚灵三姐妹是这样独特的一组 BOSS 角色，在 Windows 作品系列中第一次有多个 BOSS 同时登场，演出效果空前。在三姐妹同时登场的“骚符”系列中，我们可以看到一个有趣设定——在骚符中给予哪个姐妹相对最多的伤害输出，那么此符卡击破之后，就由哪位姐妹单独登场与主角弹幕对战（并非最后伤害的那个，而是最多伤害的那个，很好实验出来）。然而在当时，多人同时登场是神主尚不能严谨设计的一个游戏设定。

本作骚灵三姐妹存在着自动扣血 BUG，即之前在增刊『东方梦华录 2』中的研究中提到的 BUG“梦符之毒”：“一个梦符能够触发的罕见现象：中招者一般是骚灵三姐妹中的二姐。她的非符、符卡会不断扣血，好像进入“中毒状态”。虽然这样可以造成秒杀，不过对分数型玩家而言并不是越快越好的，实际上它对控制结界不利。”经过细致研究，其实这个 BUG 的条件可以更加深入：它的更具体触发条件是，开始第三非符的时候，骚灵姐妹预定留下一人继续对战，主角在当时击中了正在退出画面的其它骚灵姐妹——选择博丽灵梦的梦符角色比较容易达成。

由于三个 BOSS 角色登场导致的设计难度提升，很多情况在神主这样个人（或协同测试者）完成的条件下，是来不及测试并修改的。在梅露兰以及露娜萨的第一非符通过后，残余的弹幕会混合在后边的弹幕中。这是东方系列一个“传统 BUG”，先是芙兰朵露的弹幕存在此 BUG，再从骚灵三姐妹这里确立了作者懒得修改放任不管的“传统”地位。

此外在『东方妖妖梦』中，骚灵三姐妹发动以下符卡：合葬「プリズムコンチェルト -Easy-」/ 合葬「プリズムコンチェルト」/ 騒葬「スティジャンリバーサイド」/ 騒葬「スティジャンリバーサイド -Lunatic-」之时，梅露兰会出现比较罕见的不按原有脚本的行动，而在一旁鬼畜转动，因此在二次创作的时候，有着一种她“偶尔会暴走”的说法。

频繁见到多人 BOSS 登场的神主作品，是『妖精大战争』，很可惜这个作品也是有相关 BUG 的。如果在最终符卡将主要妖精和副手妖精同时击破，那么当通过符卡后，副手妖精就会像幽灵一般飘走，游戏也无法正常结束。从游戏设计角度看，这个多人登场的射击玩法方面的 BUG 从『东方妖妖梦』到『妖精大战争』都有，可以说是延续着同一等级的错误。暂时来看，只有『東方神霊廟 ～ Ten Desires.』四面霍青娥与宫古芳香的多人登场比较成功。

此外，骚灵三姐妹在『東方花映塚 ～ Phantasmagoria of Flower View.』中也有登场。日方专业玩家认为，三姐妹之中莉莉卡性能最好，梅露兰其次，露娜萨最末。然而性能最好的莉莉卡，却在本作里有显著的低级 BUG。当玩家使用 2P 颜色的莉莉卡在故事模式中进入 Stage9 时，会强制报这样一个错：“pl06b_fc_s.anm is not found in arcfile ”，也就是指素材定位错误，说明神主做好这个游戏版本之后并没有测试过。而且她在对局开始马上使用有 Cut in 特写图像的攻击，自机图像会诡异的伸长。本作里还有一个值得注意的地方，是梅露兰的 BOSS 颜色 1P 与 2P 几乎没有区别。

有些朋友可能认为这些游戏 BUG，与考证东方角色进而用东方角色进行创作无关。实际上，我们可以分两层逐步来看它的功用。较浅的一层是可以直接拿去大比当二次设定的 BUG，比如这个梅露兰暴走就是一个事实。较深的一层，则是通过分析神主在创作中的用心



程度，得知一些隐含事实，哪些地方他在创作中死缠烂打了，哪些地方他在创作中得过且过了……但又不妨碍他成就如今的影响力！这些BUG的来由弄清楚了，对自己的创作是非常有用的。有些朋友不曾考虑很多，只关心标注为“教程”的创作参考，这对于进阶其实是远远不够的，原因是这类教程大多都面对最广泛又最初级的群众，而研究考据神主这一积累沉淀多年，经过考验的一种创作体系，要比马上给创作者带来的好处更有长远价值。当然看类似的考证，也可以有同样效果，比如可以去读读『柳如是别传』。

关于★蕾拉·普莉兹姆利巴

Secret of Sister Prismriver

关于骚灵三姐妹的角色设定，比较广为人知的设定是，姐妹并非只有三人，还有另一个姐妹蕾拉。是这位蕾拉创造出了骚灵三姐妹。不过若是像一些东方爱好者理解为“骚灵四姐妹”的话，那就离题太远了。

还有东方爱好者认为，骚灵三姐妹是蕾拉通过一种类似魔法道具的东西创造出来的。结果有人一查『東方妖々夢 ～ Perfect Cherry Blossom.』附带的“キャラ设定.txt”，没有记载“魔法道具”的说法，就将“魔法道具说”认定为一种二次同人设定。产生这些解读想法，说明了这段一次设定没有被普遍认识。

除了前述『求闻史记』汉化流传中遗漏注释造成的耽误之外，有一种常见有误说法，认为角色设定在“おまけ.txt”里，其实那个“おまけ.txt”里，神主还专门说明是和角色设定文档分开的——而角色设定文档“キャラ设定.txt”是没有被汉化版游戏收录的。也就是说，若一个东方爱好者只收取了流传最广的那作『东方妖妖梦』汉化版，则“キャラ设定.txt”无论日文原文的还是汉化过的都不会出现在文件夹里，进而可能认为原作也没这个文件。这也是国内进行一次设定讨论时，经常有人认为是“おまけ.txt”收录了角色设定的一个原因。

如果我们翻阅那个“キャラ设定.txt”，会看到关于骚灵三姐妹角色设定中的大意是：三个人的出生要追溯到遥远的从前。过去，有一位叫做普莉兹姆利巴伯爵的人类的贵族。伯爵有四个女儿，她们被视为掌上明珠受尽宠爱。然而因为一次不幸的事故，四个女孩失去了家人，无依无靠的她们被分别领养，只有四女蕾拉无法离开那个充满了回忆的宅邸。她用尽其力，创造出了有着姐姐们身型的骚灵，并随着宅邸和骚灵一起消失了。时光流逝，四姐妹都已逝去，但宅邸却作为骚灵宅邸而留在幻想乡。骚灵三姐妹，如今仍在那个宅邸里吵闹地生活着。

这样看下来，会发现关于骚灵三姐妹的设定里，所谓“魔法道具说”根本没有被提到。这里必须要结合一个补充官方资料——神主对一些问题的回信中，“レイラ・プリズムリバーの詳細設定”这一封的内容。

日本爱好者当时在这封提问信里，提出了几个设定问题：“蕾拉是使用什么乐器的？难道是主唱？”，“蕾拉的印象色彩是哪种？就像露娜萨是黑色，梅露兰是白色，莉莉卡是红色那样。”

随后只要爱好者读完这封回信，就明白“魔法道具说”是缘何而来了——神主在叙述中，将普莉兹姆利巴伯爵的家族灾难，以及蕾拉·普莉兹姆利巴创造骚灵三姐妹这些事件，都与这件“东方国度的某件道具”或“魔法道具”直接联系。因此『求闻史记』最末的注解里说“骚灵据说是少女使用的一种大魔法”。不过，这里并没有说“东方国度”就是“幻想乡”。

在回信中，神主明确回答了提问者的第一个问题——骚灵三姐妹，再算上蕾拉，普莉兹姆利巴四姐妹。她们在直到蕾拉去世的时候，外观行为上还都是伯爵家的大小姐身份。蕾拉在幻想乡过世之后，骚灵三姐妹依然存活着，并在幻想乡取得乐器，因为“某种理由”而去了冥界，渐渐成为常客（而“キャラ设定.txt”的最初设定里，只提到“三个人的演奏虽在各种地方进行披露，其轻快的节奏与古典乐器的组合，似乎格外受到快活的冥界住人的喜爱”，没有提到骚灵三姐妹有去冥界的主动动机，以及理由）。因此蕾拉从设定开始一直到死亡都是一位大小姐，她没有乐队的身份，也不可能是伴奏或主唱。这个问题解释过后，在回信最末，神主还借莉莉卡之口：提出一个问题，强调了理由：“一开始我们（骚灵三姐妹）为什么去冥界来着？”

这个设定在『東方花映塚 ～ Phantasmagoria of Flower View.』中，有着关联的对话。具体可见四季映姬的一句：“你们（能继续存在）的依仗是那个创造你们的人类，斯人已然不在。”如果我们认真的看，这句话里的人类，90%可能是在指蕾拉·普莉兹姆利巴。然而已然不在（もう居ない）这句暧昧的就没有个确定解释了——如果蕾拉·普莉兹姆利巴真的完全消失不见了，那么骚灵三姐妹为何继续存在着？如果蕾拉·普莉兹姆利巴“不在”仅仅是指“不在这里”，那么她去哪里了？这一句暧昧的言论，给二次创作提供了很好的题材。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方音叶月·后夜祭』
作者：Grandia 冰　提供：九条咲夜
出品：塔塔提亚魔法学园

可惜“蕾拉的印象色彩”这个问题，没有得到神主的回答。在二次同人创作中，蕾拉被塑造成一位拥有绿色长发、服饰为蓝色或紫色的少女。颜色的设定，是与骚灵三姐妹的颜色（黑，白（或粉红），红）相区别来设定的。长发设定，是由骚灵三姐妹都是短发而来，并且蕾拉没有离开原住所，这个座敷童子属性让一部分二次设定者偏向设定为长发。

从一次设定来看这个二次设定的话，首先得明白的是在每个角色都有对应色彩的前提下，『东方妖妖梦』这作相关二次设定的色彩是不能乱用的——蕾拉的二次设定色彩，与『东方妖妖梦』中与骚灵三姐妹同登场在第四面的中BOSS，莉莉白（リリーホワイト / Lily White ）的色彩稍微重复，Lily White 本意就是稍稍带绿的白色，并且从五行上看，莉莉白代表的春能力，对应的是青色或蓝色。此外，『东方妖妖梦』的说明页面称本作为“7th Project Shrine Maiden. Shooting Game of Ghastry Dream.”。“Ghastry”是“Ghastly”的误写，色调指最终BOSS以及EX之后的某些角色。


特雷门琴



黄泉津比良坂、血祭りの館

乐器之用典

Secret of Sister Prismriver

在官方弹幕资料集『魔理沙的魔导书』（The Grimoire Of Marisa）中，神主也收录了骚灵三姐妹的符卡。除三人联合演奏的Live符卡外，每个角色都专门选择了一枚符卡介绍。在介绍符卡前，分别搭配了露娜萨擅长的弦乐器，梅露兰擅长的管乐器与莉莉卡常用的键盘乐器（她擅长所有乐器）。骚灵三姐妹在神主设定中，是这三类乐器的象征或代言。

关于乐器，其实在Windows东方正作中，并非是在骚灵三姐妹身上第一次提及。我们需要了解一下该设定的历史。关于乐器的文字，首次出现在『**東方紅魔郷** ～ the Embodiment of Scarlet Devil.』对十六夜咲夜的主题曲『月時計 ～ ルナ・ダイアル』的里音乐评论里。神主在这里对藤木稟小说里的两种东西表达了兴趣：一种是『黄泉津平坂、暗夜行路』里提到的月时计，一种是『**黄泉津比良坂、血祭りの館**』里提到的“靈気琴（テル・ミン）”即特雷门琴。此特雷门琴，是一种不需要接触即可演奏的乐器，小说原文中是彷佛“操纵空气中漂浮的灵物质与以太而演奏”一般的神秘。此乐器也是在里音乐评论里，作为一个预先提到的未采用设定而存在。后来神主设定了骚灵三姐妹不需要触碰乐器，即可演奏的能力。

神主曾经怀有疑问：即便是明治时期的上流阶级家里会摆着特雷门琴这玩意儿？这句话的背景，是取自『**黄泉津比良坂、血祭りの館**』中有五百年历史的日本世家。于是，他为运用着与特雷门琴有相同性质乐器的骚灵三姐妹，设定了一个上流社会的伯爵父亲，也就是把东方和西方背景换了换。在骚灵三姐妹的设定中，蕾拉创造姐妹后与宅邸（洋馆）一起消失，这个设定也是必须了解『**黄泉津比良坂、血祭りの館**』里的洋馆在封闭的深山里。在这个创作背景下，神主笔下的伯爵秘密地使用魔法道具（这种神奇东西一般不可见于人）并发生事件，一个少女突然召唤出三个灵少女（其实这些少女的本人搬走了），别人眼里没什么问题（其实根本没有别人），即使房子后来消失了，也没人发现。

同样是因为上流社会背景，神主使用了一些有说道的乐器相关名家。这些梗出现在骚灵三姐妹的符卡名称之中：弦奏「グァルネリ・デル・ジェス」提到的瓜内利琴制作者瓜内利·代尔·基苏（Guarneri del Gesu），神弦「ストラディヴァリウス」提到的弦类乐器制作大师安东尼奥·斯特拉迪瓦里（Antonio Stradivari），管霊「ヒノファンタズム」提到的亚洲著名的爵士乐喇叭手日野皓正（Terumasa Hino），冥管「ゴーストクリフォード」提到的1950年代最具代表性的喇叭手克利福德·布劳恩（Clifford Braun），冥鍵「ファツィオーリ冥奏」提到的意大利著名钢琴生产家族法兹奥里（Fazioli），鍵霊「ベーゼンドルファー神奏」提到的最古老钢琴制造商贝森多夫(Bsendorfer)。

设定顺序小谈

Secret of Sister Prismriver

通过骚灵三姐妹的一些设定考据，我们可以进一步谈谈神主的设定顺序。在『**東方妖々夢** ～ Perfect Cherry Blossom.』中，主线是由四个关键字符号贯穿其中，与骚灵三姐妹和莉莉白所在的四面相关，神主选取了两个关键字“春”与“幽冥”，其余的这里不谈，将在之后连载的考据中全面解读。

莉莉白与春的关系，一目了然。从设定中我们可以得知，她是报春妖精嘛。而骚灵三姐妹的就比较隐晦一些。在游戏过程中细心的玩家可以隐约看到，骚灵三姐妹的背景上是一个乐谱。具体是什么乐谱呢？其实是挪威作曲家爱德华·葛利格（Edvard Grieg）的『两首悲伤的旋律，作品34，第2曲：最后的春天』（Two Elegiac Melodies Op. 34: 2. The Last Spring），如此我们可以发现“春”的关键字。由于使用葛利格钢琴家梗的关系，神主让骚灵三姐妹中，一般使用键盘乐器的莉莉卡在音乐造诣上最全面。她在一次设定中擅长所有乐器，与其它两个姐妹相比非常特殊。在『文文。新闻』中还有一回，因妖怪对莉莉卡的音乐不理解而做采访的内容。

随后就是与“幽冥”相关的线索。神主在这里做了两个方面的设定。一方面，在一些地方提及骚灵不是幽灵，但是又按幽灵归类。另一方面，神主在角色设定文档“キャラ设定.txt”中提及，骚灵经常去冥界演奏。倘若读者不明白这样设定用意如何，不如来个假设看看——假设骚灵被归类在幽灵里，那么就导致这样一些事情：骚灵三姐妹没有创造者，是原来蕾拉的三姐妹死后留下的。那么就没有蕾拉创造骚灵三姐妹这回事，骚灵三姐妹也不会对自己没有消失产生疑问……总之现有的疑点就都没有了，相关话题也跟着付之东流。

回到符卡背景曲谱『最后的春天』，它既与“春”有关，也与“幽冥”有关。这曲目也被译作『春逝』，一听就感觉很悲伤，逝者何人？其实作者创作初衷，是为了一位早逝的友人而作，而背景设定里蕾拉就先于骚灵姐妹们而去。英年早逝这个题材，或者读者也可以认为是东方讨论中的“寿命论”，关乎东方系列背景考证中的好几个关键名人，这是笔者比较看重这个曲谱的原因。不过神主创作时，也有一些其它西方素材，却不太关系到背景，只是关键字相同。比如，四季映姬的符卡背景是巨幅壁画『最后的审判』，与作者米开朗基罗的思想没什么关系，仅仅是因为“审判”这个关键字相同。

若说因为擅长全部乐器，使莉莉卡在『**東方妖々夢** ～ Perfect Cherry Blossom.』中的骚灵三姐妹显得格外突出，那么梅露兰在『**東方花映塚** ～ Phantasmagoria of Flower View.』中就更为醒目了。原因就是梅露兰在该作中的Cut in特写图上，所写汉字为“高山流水”，而其它两个姐妹同一位置的汉字，都是“**光彩陸離**”。二次设定中认为这表明梅露兰可能是由于技艺出众开始单干，这在当时令梅露兰人气小升。其实『**東方求聞史紀** ～ Perfect Memento in Strict Sense.』中除了领队的姐姐露娜萨，另外两个姐妹都有单独演奏迹象。该资料设定集颁布要比『**東方花映塚** ～ Phantasmagoria of Flower View.』晚一年多，算上拖稿时间就是一年，神主有足够的时间为旧人物设计新疑点。▲

Secret of Sister Prismriver


图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『季节雨滴』
作者：葱头 出品：Fs-Project 提供：里表软妹
http://www.Fs-Project.com



修身、齐家、治国平天下

四十不惑的“女王”みつみ美里

■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 如月千华、JEDI ■ 美编 / 小野喵子

ALL ABOUT MITSUMI MISATO

前些天去电影院重温了一下经典爱情灾难大片『泰坦尼克号』，关于影片其实没有什么值得多说的，不知为什么卡梅隆在我脑中的形象总能与奈须蘑菇重合起来（可能是『魔法使之夜』终于发售的缘故吧）。退场出来以后不经意间在一幢大楼的外墙广告上看到了莱昂纳多·迪卡普里奥为某国货手机代言的巨幅广告，突然发觉这个笔者儿时记忆中的『成长的烦恼』里的不良少年卢克，这个 15 年前的“世纪末的票房炸弹”和万千少女心目中的白马王子，竟然也不可避免地老去了。是的，出生于 1974 年 11 月 11 日光棍节的莱昂纳多今年也已经 38 岁了，再过不多久就要进入不惑之年。联想起笔者接触最多的画师这个行当，笔者发现相比起那些靠脸吃饭的电影明星，岁月的侵蚀似乎在这些靠笔为生的幕后创作者们身上反映得并不那么直观，人们很容易忽略一个画师的年龄，有时候甚至忘却了他们其实也同我们一样正在慢慢老去。或许只有在检视某个画师的作品时，从不同年代的画作中才能隐约感受到岁月的痕迹。感觉就像『泰坦尼克号』剧中杰克为露丝绘制的肖像画一样，经历了几十年时光的冲刷，画中的少女容光依旧，而画外的少女早已经垂垂老矣。正因为如此，业界其实从来就没有什么“不老的传说”，人终究是会老的，他们只是把青春最美好的瞬间都定格在了画布上。一个曾经被认为是不老传说的著名画师今年也到了四十不惑的时候，笔者很难断言说从今往后业界再也不会出现一个成就能盖过此人的新星，但有的历史，有的成就是只属于她的，诚然这点是无人可以复制的。她，就是有“女王”之美誉的みつみ美里。



修身 有着一份超越年龄的成熟

古人有云，要做一个有为之人，必要经历这样一个过程:修身、齐家、治国，而后平天下。治国说的有点太大了,此“女王”毕竟非彼女王，根据一个画师所身处的环境，改成治业的话更贴切一点。那么，实际上みつみ美里的成功之路就可以用修身、齐家、治业、平天下这四个过程来描述。首先，当然就是修身。

みつみ美里，诞生于1972年11月16日，东京出生，在琦玉县长大。本名不详，有传言说みつみ美里家本姓藤原，这个说法的根据是みつみ美里有一个亲弟弟跟她在同一家公司工作，弟弟叫藤原龙，但无法确定藤原龙这个名字是否就是真名，而且更无法确定みつみ美里是否已经嫁人，嫁的是哪家人，所以真名一事大家就不要深究了。因为名气实在太大，关于她的话题几乎网络上每天都有人在提起，不经意间就派生出一些对她的昵称，当然也有一部分原因是“みつみ美里”这个笔名本身很有意思，所以みつみ美里有过很多基本上已经被官方认可了的昵称，其中知名度最高的一个就是“323-3310”。把日本人的名字简化成一串数字其实并不是みつみ美里的专利，也不是日本人的专利，我们将『零之使魔』里的露易丝称作“614”其实也是出自同一个原理，那就是读音相近。323-3310代表的就是みつみ美里（みつみ みさと）名字全称的日语发音，当然这其中是有一点小讲究的，3的日语发音是“み”，也可以读作“さん”，这一点凡是有点日语基础的人都知道，“323-3310”里的前三个3代表的是“み”，最后一个3代表“さん”但把ん的尾音去掉了。10在日语里读“じゅう”或者“とお”，这里同样把お的尾音去掉了，这个也不难理解。比较关键的是那个2的读音其实是日语里“Two”的发音つ演变而来的。みつみ美里本人似乎很能接受这个设计巧妙的数字化昵称，她在画作上签名时有时会直接签“み³”，她的同人社团展开活动时，她也会授意请来的工作人员在对外介绍时可以使用“323-3310”的叫法，这为みつみ美里在网民中博得了不少亲和力。

みつみ美里还有一个惯用的昵称叫“ちゃん様（酱大人）”，这个昵称的渊源就要cult一些了，它的出处来自于みつみ美里笔下创作的一个角色大庭泳美，该角色在游戏中的身份是大手同人社团的主催，自称“大庭泳美ちゃん様”，这在后文介绍『漫画同人会』这部游戏时会另外再提到，由于みつみ美里觉得自己的角色与泳美重合度很高，于是也很乐意别人叫她“ちゃん様”。

不过，说到底みつみ美里这个笔名是怎么来的呢？这似乎就要一直追溯到みつみ美里的少女时代。童年时的美里是个对美术、漫画和手工作业很热心的孩子，画画是她最大的爱好。升入国中后她开始对猪股睦实（いのまたむつみ）着迷，其实那段时间猪股睦实还不算特别有名（莫如说压根就没什么名气），美里念国中的时候猪股睦实大概刚刚从由他参与创业的动画公司カナメプロダクション辞职出来单干，可以称得上代表作的就只有『魔境传说』和藤川桂介原作的『无敌三四郎』两部动画的人设。1984年成为自由画师后的猪股才与藤川桂介合作了传奇幻想小说『宇宙皇子』，借此为自己打开了知名度，1985年开始由猪股睦实担任人设的动画作品逐渐增多，『幻梦战记』、『渥大利亚』、『风之大陆』，以及『宇宙皇子』动画版陆续推出，猪股积累了足够多的画作后发售了多部个人作品集。

但让猪股一下子名动全国的倒是一次相当偶然的事件，1987年10月天王巨星迈克尔·杰克逊到日本公演，在京都游玩的时候不经意间在一家书店橱窗里看到了猪股的『宇宙皇子』画集，第一眼就被深深吸引住了，细品一番后杰克逊甚至表示想与作者本人交谈心得感受，于是猪股就有了一次与天王跨界对谈的机会，并借此大幅提升了自己的知名度。那年美





里国中三年级，或许也曾是个追星族，但在欣赏了猪股睦实的画集以后，跟杰克逊一样无法自拔地喜欢上了猪股的画风，并以猪股的狂热粉丝自居。在升入高中后，美里参加了学校的漫研和美术部两个社团，誓要把课余时间全部奉献给绘画这门爱好，也是在加入社团后美里才意识到自己是到了起一个笔名的时候了，出于对猪股睦实的热衷，她觉得应该至少在笔名上尽量贴近自己的偶像，于是就模仿“むつみ”起了一个“みつみ”的姓氏，美里不知道是不是就是她的本名（藤原美里？），组合以后就有了日后名噪一时的みつみ美里。非常有趣的是，就像当初猪股睦实诚惶诚恐得面对杰克逊一样，2001年刚刚成名不久的美里也受一本叫「PALETTA」的季刊杂志邀请，与自己的头号偶像猪股睦实来了一次面对面的交谈，在聊到笔名的话题时美里还掩面作害羞状说“哎哟，实在太难为情啦！”青涩的一面跃然纸上。

但是青涩归青涩，少女时代的美里其实很早就有投身画师事业的志向，而且与很多浑浑噩噩虚度光阴的女子高中生不同，她为自己的未来设计了一套完整，且可行度极高的人生规划，这样一份规划在现在看来似乎已经完成超越了她在那个年纪时所应当具备的成熟心理，但在当时能理解美里的人着实不多。上文也提到美里在高中时身兼漫研和美术部部员二职，这么做并不是为了显摆，也不是精力过剩，而是早有打算。漫研从事的是同人漫画创作，美术部受的是正统美术教育，二者分野不同，互不影响，并可以互补。一般学校的美术部不说有多么高端，至少西洋画里的水彩画是一定会教的，有时候也涉猎一些油画技法。但由于油画画起来太麻烦，准备工作长，而且异味太重所以愿意学的人不多，更多的人喜欢学水彩画，这其实也是高中美术教育里的一个基础环节（水彩画并不高端，天朝中学美术课也有教），几乎所有的现役画师的水彩画基础都是在义务教育时期就打下的，后期再深造那些都是后话。

美术部的学习说白了是一种巩固，画画毕竟也有一个熟能生巧的过程，而且进阶的水彩画技课堂上是不教的。同时因为还身处于手绘时代，在人们印象中一个职业画师如果连水彩上色都不会那就贻笑大方了，再加上猪股睦实用的是极其标准的水彩上色技巧，所以美里用心学习水彩画是可以理解的。至于漫研的活动，大部分的精力都花在了同人志的制作上，对于懒人来说漫研是一个白蹭漫画看的地方，而对于真正的漫画爱好者来说漫研提供了一个与志同道合者一同搞创作的平台。美里那个具有传奇色彩的同人社团“Cut a Dash!!”就是在1991年创建的，从时间上算那年美里还在念高中三年级，也就是说她在漫研时期通过创作学漫的机会累计经验，在临近毕业时正式开展起了同人活动。以上提到的一切一切的准备，都是为了日后能踏足ACG领域，成为一名职业画师。在高中时代最后一次填写前途调查表时美里就在未来想从事的职业一栏里郑重写上了“游戏创作者”的字样。但相比于平泽唯那样的一时头脑发热，美里对职业规划的决绝是以深思熟虑为前提的，她非常务实的为自己选择了立正大学经济学部信息专业作为大学第一志愿。

看到这里很多人会感到不解，喜欢画画为什么不考美术大学？像末弥纯、高田明美、冬目景、沙村广明这些人一样去上武藏野、多摩美术大学这些名校不是最佳途径吗？学力不行的话也可以走大众路线去上绘画专科学校，但为什么偏偏选经济学专业？经济学跟画画有何关联？笔者一开始也感到非常疑惑，不过在看了美里几年前写给某位朋友看的博文以后就茅塞顿开了。当时有一个朋友向美里发邮件求教画师就业率的问题，咨询上美术大学到底有没有前途，于是美里就直言不讳地说“没前途！”她的解释是，美术大学就是通常我们说的“独木桥”，越是名牌的大学门槛越是高，给自己将来制造的就业障碍也会越大。一个毕业于武藏美、多摩美的科班学生如果去从事ACG行业十几二十万月薪的工作会觉得掉身价，而用人单位也会反过来觉得庙小供不起大和尚。但每年从这些美术大学里毕业的学生成百上千，其中又有多少人能真正成为画家、雕塑家呢？即便是末弥纯、冬目景这样的成功例子又到底是千分之几，抑或是万分之几呢？美里说在自己的朋友圈子里就有正牌美术大学的毕业生，那些日本画、油画等高端学科里毕业的人找工作非常难，学设计的人找工作相对简单但薪资却很低（因为大多只能从事广告行业）。相比之下投入代价小得多的专科学校毕业生活得还滋润一些，很多人未必就是百分百的ACG从业人员，他们都有一份普通的职员工作，只在业余时间







从事绘画工作赚取外快，自由画师在业界是一种常态，她自己其实也是一个普通公司职员在身兼自由画师的私活（这是大实话）。

美里为这位朋友（其实也是为广大有志于投身业界的年轻人）给出的建议是，首先没有金刚钻就别妄想揽瓷器活，画技还没到能养活自己的程度的年轻人可以先到一般公司里去当几年小职员锻炼锻炼，积累点社会经验也是好事。第二，有什么插画比赛，画师招募这类活动能参加的话就尽量多参加，获不了奖至少也混个脸熟。第三，真去上了美大或者专科学校的话，在毕业前就要积极准备，多参加上面提到的比赛和招聘，能谋个打工的机会其实也挺不错。最后，找个厉害的画师拜到他门下做弟子，但漫画家助手的工作或许好找些，插画师的弟子就不那么容易当了。

みつみ美里给出的这四条建议并不是空口说说而已，事实上是从她的从业经历中总结出的经验教训，有些事是她一开始就这么构想的，也是这么贯彻的。以她报考的那所立正大学为例，首先那是一所在琦玉县和东京都内都有校园的大学，琦玉县是美里老家，东京则是她想就职的地方，既不耽误找工作，又可以就近上学省生活费。其次立正大学是私立大学，入学难度当然不如顶尖的公立大学那么大，美里也曾亲口说自己料想不自量力地去报考那些名牌大学多半没戏，考不上就成浪人了，未来就业的步调就会被打乱，保险起见还是符合自己偏差值的私立大学靠谱。另外至于为什么选经济学专业的问题，美里也解释道经济学毕业的学生在日本比较容易找工作，一旦职业画师路暂时行不通她可以参照建议一先去普通公司干几年过渡一下。而选择信息专业就纯粹是因为这个专业接触计算机课程比较多，熟练使用电脑对未来找工作会很有利。事实证明，美里当初的设想完全没错，她现在恰恰就是一个靠电脑吃饭的人。



齐家“18万月薪”的世纪末业界最大墙角



1992年，みつみ美里以不算太优异的成绩考入带有浓厚佛教色彩的立正大学，开始了崭新的女子大生的生涯。美里在琦玉县的熊谷校园入学后不久东京都内的大崎校园扩建工程竣工，经济学部搬迁到了位于东京西南品川区的大崎校园内，美里也回到了自己的出生地东京。大学的前两年可谓波澜不惊，美里一边忙于应付学业一边利用业余时间继续同人创作，课还是要认真上的，她压根就没想过早点成名然后退学，那样做是有悖于上大学的初衷的。那一时期关于她同人事业的记载也寥寥无几，笔者不敢妄言她到底出过多少同人志，总之一切都平平无奇。但大学三年级到来后学业逐渐轻松起来，美里的生活也发生了变化，她找到了一份可以贴补东京高昂生活开支的工作，为一家成人游戏公司做兼职美工。这件事本身也是符合美里一贯信条的，她一直认为兼职打工是好事，既能赚钱又能攒经验，而且与其好高骛远的只瞄准那些大手游戏公司，倒不如脚踏实地的从力所能及的范围里做起，那时候成人游戏公司招聘多半是不看资历的，这为美里提供了很好的就业机会。这家慧眼识才的公司叫IDES有限公司，看过笔者以前文章的读者应该马上就会反应过来，哦！就是著名的F&C社的前身。

据说美里一开始给两家美少女游戏公司投过简历，另一家公司被美里称之为“M社”，但笔者不确定究竟指哪家公司，这也并不重要，两家公司里先给出答复的是IDES，于是美里就去了IDES，至于反应慢了一拍的“M社”社长估计在若干年后美里大红大紫的时候已经悔恨地倒地不起了。当时美里一周两三次往返于品川区的校园和位于东京北部荒川区内的IDES社的本部通勤，开始了勤工俭学的艰辛而又快乐的日子。F&C的两大组成部分之一原FAIRYTALE社曾经是与Elf、ALICE SOFT并驾齐驱的美少女游戏业界三驾马车，但自1991年受沙织事件影响以来元气大伤，连原先的母公司JAST社都受牵连倒闭。另一个合作公司为了明哲保身改名IDES，开发重心也逐渐转移到了COCKTAIL SOFT这边，公司到处招兵买马，一直处于比较迅猛的扩张状态中。

继承了一贯的不稳定的“基因”，IDES的原画团队始终处于分分合合不固定的状态，既庞大又无序。以前有相当数量的游戏甚至连原画师姓甚名谁都不会标注，所以玩家对IDES的原画团队知之甚少，在人们心目中这是一个开放性的团队，但缺少有实力的领军人物。要说领军人物，COCKTAIL的出道作，也是早期的王牌游戏『きゃんきゃんバニー』系列的原画师之一CHARM勉强能算一个。与公司名气不相衬的孱弱的原画团队源自于COCKTAIL历来采取的对画师的呼之则来挥之即去的傲慢态度，这也给日后的重重危机埋下了不少伏笔。美里的角色便是那种招之即来，来则能战的佣兵，原画室的前辈陆续教会了她一些业务上的基本常识，发现这个女孩不像外表那般文弱，其实对电脑挺在行，交待给的工作很快就能上手，而且对这个行当似乎兴致盎然。在度过了一段不算长的适应期后美里的大学生涯很快迎来尾





声，到了毕业找工作的时候了，IDES 愿意正式签下她，一直以务实作为准则的美里当然不会拒绝，1995 年她加盟 COCKTAIL 成为了她梦想中的 ACG 业界的一员。

美里的出道作来得很快，1995 年 7 月发售的一部脱衣雀游戏『DORADORA エモーション ～聖牌伝～』的 STAFF 表里就首次出现了“CARROT”的署名，这是みつみ美里早年使用过的又一个马甲，当时她担任了辅助原画的工作，为其中一位女主角绘制了大约 10 卡的原画，但是作为之前提到的那许多不记录原画师姓名的快餐游戏中的一部，在 F&C 的官方记录上对美里的这次登场其实是没有任何正式记载的。1996 年 12 月 26 日发售的『きゃんきゃんバニープルミエール 2』成就了美里并不算太华丽的首秀，在这部作品里美里以一个完全新人的身份独占了全部原画工作，令不少公司前辈都对她刮目相看。其实美里能得到原画师这个职位全靠了一个人的支持，此人就是之前说到的 CHARM，也叫鷲见努。同月先一步由 KID 代理发行的 SS 版是 CHARM 和美里的双原画体系，一老带一新，到了 PC 版里就放手由美里一人去做了。CHARM 这位老兄在 IDES 的资历确实要比同期的其他原画师深一些，这主要得益于他以主力画师的身份参与了当时 COCKTAIL SOFT 最为看重的一部主打作品『快餐店之恋』的原画工作，是 COCKTAIL 最值得信赖的两位老将之一——另一位则是以低调而著称的 NAK 村，也就是后来的中村毅。但所谓老将其实出道的时间也不能算很长，以 COCKTAIL 频繁变动的情况而言入社顶多不超过三年。入社三年就能算老鸟，那么从 1994 年打工时代算起，到『きゃんきゃんバニープルミエール 2』发售以后，美里在 COCKTAIL 的资历也已经迈入了第三个年头，以 COCKTAIL 的标准来说美里就已经是一员老将了，公司方面迫不及待地委以美里重任也是可以理解的。且说『きゃんきゃんバニー』系列作为 COCKTAIL 的开山之作在社内一直拥有很高的地位，系列的首部曲诞生于 1989 年，当时业界有多少公司在做 HGAME 手指头都算得出来，『きゃんきゃんバニー』的内容虽然很简单，说的是一个精虫上脑，闲得蛋疼的少年突然遇到了一个自称来自镜之国度的妖精亚理子，她告诉主角可以用魔法的力量帮助主角把妹脱处，而主角（实际上也就是玩家）



TWO OF US IN SUMMER
Mizuki Takase / Tsukasa Enomoto

要做的就是经常去各种各样的女孩子家里串门就行了。这么老土的游戏方式在当时来说可是具有划时代意义的，因为 80 年代的游戏公司自己根本都没搞明白美少女游戏究竟应该怎么玩才有趣。在现实生活的人际关系中结识新的女孩子有一条重要的途径那就是搭讪（日语叫ナンパ），把ナンパ的概念第一次融入游戏中的就是这部『きゃんきゃんバニー』，所以它可以被视为ナンパ GAME 的始祖。这部玩法新颖的作品为 COCKTAIL 赚取了第一桶金，以后每隔一段时间都会推出系列的新作，玩法也在不断进化，主角的把妹手段也变得越来越高明。

同时期美少女游戏的种类逐渐丰富起来，有不少作品从『きゃんきゃんバニー』里吸取了养分并自成一派，其中就有很多人的启蒙作『同级生』系列，当然说『同级生 2』借鉴了 COCKTAIL 的成功，Elf 的人肯定是不会买账的（笑）。后来 COCKTAIL 的产品线越开越多，『きゃんきゃんバニー』也不再是唯一的主打作品，在 1996 年业界进入 WINDOWS 时代后，系列推出的第一部新平台上的作品是『きゃんきゃんバニープルミエール』的重制版，而第一部真正意义上的新作就是美里参与的『きゃんきゃんバニープルミエール 2』，这部系列的外传其实也是系列的收山之作，经过 7 年的进化，主角已经从过去什么都不会，只会串门搭讪的废柴“成长为”了一个有神明相助，拥有各种把妹技巧的大色狼。可见随着时代的进步，不仅玩家在成长，游戏的主角和游戏的创作者们也在同步成长。将这样一部大作的原画交给美里一个人是否足可见公司对她的器重呢？其实也不尽然，公司有意培养美里这是事实，不过 COCKTAIL 当时的大部分精力还是投到了『快餐店之恋』的项目中，包括 CHARM、NAK 村在内的老将都被『快餐店之恋』的团队征召，另外还特别拔擢了新人甘露树出任三位主力原画师之一，那时候公司里最最风光的应该是甘露树才对，他才是日后 Leaf 御三家里最先受到玩家追捧的一位。

的确有不少人误以为美里也参与过『快餐店之恋』第一部的开发，甚至有狂热的支持人认为『快餐店之恋』最初标题的更改也与美里有关，这些都是显而易见的谬误。诚然游戏的原始企画是叫“Pia シャロットへようこそ !!”，后来シャロット改成了キャロット（Carrot），但这显然不可能是身份低微的美里能够施加的影响，而是公司高层的决定，莫如说美里用过





的那个 CARROT 的马甲是根据游戏而来的。一切善意的揣测都源自于 fans 们对美里的钟爱，希望美里一登场就是艳惊四座，不过当年的实际情况是甘露树先于美里上位，美里是排在 CHARM 和甘露树之后的第三号原画师，这从后来『快餐店之恋 2』的原画师座次排定中就可见一斑。

1997 年 5 月 IDES 社经过又一轮重组调整后更名为 F&C 社，调整对 COCKTAIL 原画室的影响并不大，无非是有人走有人来，铁打的营盘流水的兵。那一年的重头戏『快餐店之恋 2』的开发由 F&C 当时的最强阵容来担当，96 年两部口碑最好的作品的原画师齐聚一堂，戮力合作。名义上领衔的是前作的招牌式人物甘露树，他一人担负了含男性主人公和首要女主角日野森梓在内共 7 个主要角色的人设和原画工作，而实际上原画团队的领导者是 CHARM，他已经在调整后的 F&C 原画室里升任室长一职，所以虽然在新作里只画了早苗和美树子这两个相对次要的女主角，但他在幕后的指挥调度作用是不容忽视的。前作的另一位主力“师匠”NAK 村退居二线，位置由みつみ美里顶替，美里的戏份要逊色于甘露树，绘制了四个女主角，分别是中性化性格的榎本司、成熟稳重的店长代理双叶凉子、嗜酒如命好赌成性的御姐皆濑葵、以及女扮男装的神乐坂润。

老实说美里负责的角色从外形到性格上的跨度是最大的，笔者倒不是有意抬高美里贬低其他画师，而是说虽然数量上占劣势，但凭借着这四位风格迥异的女主角，美里后来同样在玩家中博得了很高的人气，使其后来居上与甘露树齐名。如果没有过硬实力的话，美里恐怕早就被甘露树的名气给淹没了，业界的现实是残酷，若干年后此两人联手在 Leaf 社抹杀了多少竞争者的努力玩家们都是有目共睹的，想来如果没有最初的那番斗法，也不会有美里后来的一帆风顺。甘露树和みつみ美里两人最初的关系，与其说是一见如故，还不如说是亦敌亦友。『快餐店之恋』系列的伟大传统之一就是流行搞角色人气票选，人气靠前的角色才有机会在后续的 fandisc 里多露脸，与之相关的周边商品也会越多，这就意味着该角色的人设画师的曝光率也就越高，这让两人不得不拿出 120% 的实力来比拼。

值得庆幸的一点是，F&C 由于历史原因，在作画风格方面对甘露树和みつみ美里两人的束缚几乎为零，之前也说了自 89 年创办以来，COCKTAIL 从来就没有过一个所谓的标杆式的画师，诚然 90 年代的美少女绘脸型都大同小异，全部源自少女漫，但到了 90 年代后期各种新流派的画风发展很快，一批锐意进取的画师脱颖而出，这其中就有美里和甘露树二人。可能现在来看两人因为合作时间太长，难免在画风上存在一些相似点，但如果回到 15 年前的那个夏天，稍加对比就会发现两人的画风差异实在太大了！而且不光是画风，在美观度上的差异也很明显，几乎是美里一边倒的完胜。甘露树的画风总体上来说很工整，撇开一些细节上的个人特点而言，就是那种世纪末最常见的美少女画风，对比桥本タカシ一年后在『With You』中的表现后会发现两种画风很像，你可以理解为这是桥本在刻意模仿甘露树，也可以理解为甘露树也是先从 CHARM 和 NAK 村那里学来的，这是 COCKTAIL 当年比较流行的一种大众脸风格，笔者随便抛出一张没有标注作者的该时期 COCKTAIL 作品的 CG 的话，无论换做是谁都很难锁定图片是出自谁人之手。但从美里设计的几个角色身上我们却能清晰的看出那种鲜明的、只属于美里的个人风格，令人感到震惊的是美里当时的画风与现在相比差别并不像想象当中那么大，甚至可以说差别真的很小，从某些角色身上仿佛能够看到日后几个让她家喻户晓的人气女主角的影子，比如说忽略性格因素的话，『快餐店之恋 2』中的榎本司就同『To Heart2』里的柚原木实非常神似，女扮男装的神乐坂润则像极了假小子十波由真。

其标志性的眼睛的画风在『快餐店之恋 2』中就已经初露锋芒，明显不同于当时业界最为流行的尺寸占到脸蛋一半大小的扇形眼，外加大块高光部分的那种水灵的有点过头的强调天真可爱感觉的眼睛画风（毕竟是从少女漫演变而来，纯真的有点让人反胃），美里一改扇形轮廓的固定



模式，改画不规则多边形的眼睛外轮廓，减小了上眼睑的弧度，并有效降低了眼睛在脸蛋上的面积。同时她摒弃了扇形眼瞳孔部分的那种棱角感，去掉了边缘的直线，改画弧线，把眼珠画成近似于卵形。在眼白、虹膜和高光部分的处理上也分别做了删减，尤其是把高光点减少到一大一小两个，尺寸也相应缩小，并固定在眼珠的右侧（从观众的视觉角度来说是左侧），如此一来眼珠里黑色的部分就显得更突出了，这样的眼睛显得更楚楚动人，对比少女漫风格的话真实感也更强。

美里对眼睛画法的改良可以说是具有划时代意义的，与同时代的另一位呼风唤雨的著名女性画师七瀬葵可以说是有着异曲同工之妙。90年代里这两人用这种新颖的画风席卷同人界，以女帝和女王的名义统治了 Comic Market 会场，对很多后世的画师产生了深远的影响。只不过，在『快餐店之恋 2』刚刚发售后不久，这种影响还未波及很远，只是在 COCKTAIL 内部悄然引起了一场画风上的革命。从善如流的甘露树意识到了两人的差距，开始逐渐摒弃了陈旧的美少女画风，积极摸索新的改变，甘露树个人的自主意识很强，并没有选择一味模仿美里，所以他日后才能成长为一位大师级人物，而不是随波逐流的路人甲。之后以新人身份补充进原画团队的桥本タカシ后来也研究出了属于自己的风格，他的眼睛画法轮廓更圆，可爱度更高，这与他偏爱妹系角色有关，日后这位妹系天王的成就也并不在 Leaf 御三家之下。

值得一提的是在后来的『快餐店之恋 3』里以外援身份加盟的铃平广所设计的木之下贵子勾起了人们对みつみ美里的美好回忆，因为如果说桥本タカシ是甘露树的替补队员的话，那么稍微能够比肩美里的也就只有彼时业界的希望之星铃平广了。事实是不仅从眼睛的画风，从夸张的发型设计上也能看出，包括铃平广、CARNELIAN 等一些名家在内的后辈当时或多或少都模仿过美里画风中的一些特点，只不过当大家都成名后不好意思承认罢了。多年后被一些过激分子揶揄为“みつみ绘”的画风在世纪末的那几年里先是在 COCKTAIL 社内掀起了革命，而后便以迅猛之势横扫了整个美少女游戏业界，曾经模仿过“みつみ绘”的画师不计其数，又何止铃平广、CARNELIAN，以及那个大名鼎鼎的池上茜。不夸张的说只要一个画师能自创一种漂亮的眼睛画法，不管以前师承自何人，模仿过什么风格，日后此人必定能引领一股风潮，从七瀬葵到みつみ美里，再到七尾奈留无不如是。





みつみ美里的异军突起助长了『快餐店之恋 2』的火爆人气，而游戏的大卖则一下子把美里推向了一线画师的地位。F&C 当时沉浸在一片歌舞升平的快乐氛围中，在 CIRCUS 走红之前，F&C 是业界最大的曲艺商法集团，『快餐店之恋』系列就是一个最好的例子，在正作大卖后，F&C 可以一整年里都忙于各种衍生作品的开发和靠搞副业大把捞钱，据说当年公司还在秋叶原开过一家“Pia Carrot”的实体快餐店，请来打工的妹子不算萌，东西也卖得贼贵，但傻多速们还是络绎不绝，差点把店门挤垮掉。98年F&C发售了由桥本タカシ担任原画的『With You』，得到的反馈比较微妙，这更坚定了公司靠搞“快餐店”捞钱的决心。一味的胜利让公司的高层以及开发团队的领导者们都产生了盲目乐观的情绪，怎料到一时的麻痹大意险些铸成了 F&C 的灭顶之灾。就在真金白银不断哗哗流入公司账户的时候，最难以预料的事件发生

了——公司的摇钱树倒了！就在98年夏天差不多做完一张重量级FD『ぴあきゃろ TOYBOX』的时候，以CHARM为首的主力原画团队突然一齐向公司递交了辞呈，毅然决然地甩手而去了。独留下『快餐店之恋』系列的监督稻村龙一望着空荡荡的原画室欲哭无泪，他的得力干将几乎走了个精光，CHARM以下甘露树、みつみ美里，连带NAK村、高桥政吉等幕后人员上演了一出集体大逃亡。

外界对这些人的出走去向众说风云，但事件很快就有了定论，一家向来与F&C井水不犯河水的，以关西大阪作为根据地的公司AQUAPLUS被证实是此次挖角事件的始作俑者。而以上所有这些辞职原画师齐刷刷得出现在了AQUAPLUS新成立的东京开发室的员工名单里，为首的开发室室长便是CHARM，旗下两员大将甘露树和みつみ美里也赫然在列。当时半红不黑，实力处于中游的AQUAPLUS用一次世纪末业界最大的挖角事件成功跻身一线美少女游戏品牌行列，业界一度风传AQUAPLUS向美里开出了月薪18万日元的惊人价码，令后者无从拒绝。18万日元是个什么概念呢？90年代日本普通工薪族的月薪大概在7-10万日元左右，18万基本上可以说是同行中的封顶工资了。在很长一段时间里，绝大多数的同行和玩家一度对这个说法深信不疑，尤其是当年一家比较有名的八卦爆料网站“バーチャルネットアイドル ちゆ12歳”上有人言之凿凿地把具体的金额数字都贴了出来，更让人无法怀疑美里离职的动机是为了钱。不过当时其实还有另一种说法，指出F&C对员工私下里进行同人创作的横加干涉和高压态度是造成美里负气出走的主要原因，毕竟在『快餐店之恋2』大卖后，美里的Cut a Dash!!以火箭上升的速度成为超大手社团，已经成功取代因私人原因暂时歇业的七濑葵成为Comiket上的新“同人女王”。Cut a Dash!!同人志的热销程度有多夸张？每次排队购买的人可以达到几千人，有人说本子可以卖到五位数，近几年的统计数据甚至超越了2万本，那可是千万日元级的买卖，一年做两本同人志十年都不愁吃穿了，F&C这样挡人家财路当然会被狠狠讨厌。

而且美里对同人活动的热衷程度常人无法想象，早在1995年的她尚未成名的时候就曾受西又葵的劝诱一起玩过COSPLAY，据说拍过写真集，她甚至还为CHARM制作的同人游戏录过两张单曲CD，真要让她别玩同人叫美里如何能接受得了。但这种说法并没有可靠的依据，因为检索Cut a Dash!!的作品系谱会发现1996-1999年期间的新刊没有中断过，而且当时Cut a Dash!!就已经在和甘露树的Blazer One合作了，没有任何受到公司干扰的迹象。那么说到底还是为了钱咯？但美里本人似乎有不一样的说法，06年当首次谈及她的跳槽事件时美里解释道，离开F&C纯粹是因为那家公司开发游戏的理念与她相左，她不认为自己是个纯粹的画画机器，觉得应该更多参与到游戏的企画中去，但这在稻村龙一一手遮天的环境下是难以实现的，F&C对待画师的态度向来是像对待消耗品一样，这让美里感到不爽，恰好这时候出现了AQUAPLUS，于是便顺水推舟。她还不无调侃得说，18万请一个原画师的无稽之谈也有人信，怪不得那么多没饭吃的年轻人想都不想的就投身到业界。

みつみ美里一直自称“游戏屋（意思是开发销售游戏的人）”，而非原画师，这点不知是否就是她职业理念的一种体现。



治世“攘外必先安内”

1998年10月，AQUAPLUS的东京开发室在丰岛区的一栋办公大楼里正式开张。AQUAPLUS这家始创于兵库县伊丹市的关西新晋美少女游戏厂商在创社四周年之际就早早地把触角伸向了垂涎已久的关东大地。采取如此积极的扩张手段，与公司的创始人下川父子近乎于贪婪的经营理念不无关系，老下川靠做实业起家，小下川出来创业时的身份则是个音乐人，觉得搞音乐不过瘾后才开始涉足美少女游戏领域，创建品牌Leaf，1995年以一款名为『DR^2 ナイト雀鬼』的平平无奇的麻将游戏起步，头两部游戏都销量惨败，差点输得光屁股，如果没有一个有钱老子的撑腰，Leaf恐怕撑不过第一年。1996年，Leaf突然时来运转，随着主力原画师水无月彻的大学好友，文学青年高桥龙也的加盟，原本孱弱不堪的脚本阵容有了质的变化，Leaf依靠着改良自CHUNSOFT独创的音响小说（sound novel）的视觉小说（visual novel）这一具有创造性的体裁逐渐声名鹊起，视觉小说三部曲中的前两部『雫』和『痕』为Leaf争取到了不错的口碑，而1997年发表的第三部曲『To Heart』则直接把公司送上了当年美少女游戏销量榜的榜首位置。



表面上看，1998年时的Leaf兵强马壮，气势上直追F&C，有意跻身业界前三甲行列，



当然当时谁也没想到 Leaf 与 F&C 之间地位的互换会来的这么突然，这么有戏剧性。不过在表面繁华的掩盖下，Leaf 内部实际上也在暗潮涌动，不安定的因素主要出在老板下川直哉与核心员工之间的关系上。简单来说，很多人都觉得下川父子是典型的见利忘义的臭资本家，尤其是儿子下川直哉，早年与高中时代的几个好友一起玩音乐，为了谋求创业把家境贫寒靠打几份工为生的折户伸治拉来一起组音乐工作室。两人相互扶持，一路打拼，好不容易熬过了最艰难的起步阶段，就在视觉小说第一部『雫』发售后不久折户竟离奇地辞职不干了，后来转投 Tactics 的事迹笔者在樋上いたる的文章里也着重提到过。

折户一看就是勤恳踏实的老好人的形象，他的离去自然会被外界理解为是受到了合伙人下川的排挤，折户的离职也为 Leaf 日后的一系列动荡变迁埋下了不安定的种子。但这些内情对外人而言都是不透明的，在下川直哉向美里许以高薪（姑且就接受高薪论好了），把 COCKTAIL 整个原画室挖空的时候，CHARM 等人未必知晓 Leaf 社内部的恩恩怨怨，他们只是纯粹已经受不了 F&C 社的无情榨压，打算报复一下老东家，尽管 Leaf 远不是人们想象当中的一家靠谱公司。但 CHARM 等人也有自己的先天优势，所谓天高皇帝远，Leaf 的大队人马在伊丹，美里一行人则在东京，公司对他们的约束力必定大打折扣，况且这群人已经在一起共事多年，一旦组成了小团体，外界是针插不进，水泼不进，奈何不了他们的。别看 CHARM 这人作品不多，身为原画师并不算很出名，但在纷乱的 F&C 社能坐上一个团队的管理职位，并在日后带领全组人一同出走，他的号召力和领导能力是不容小觑的，当然从日后 Leaf 东京开发室的一些人员流动情况来看，CHARM 也不是一盏省油的灯，如果也是个老好人的话恐怕早就被上下联手做掉了。

不管怎么说，美里等人换了一个新的环境，来到新东家以后他们的第一要务自然就是想尽办法先站稳脚跟再说。不管月薪有没有 18 万，美里的到来的确有点树大招风的味道，当年唯一能与『To Heart』抗衡的就是『快餐店之恋 2』，现在两部游戏的主力原画师都隶属于一家公司，品牌与品牌之间的竞争演变成了公司内部团队与团队之间的竞争，演变成了关西人与关东人之间的竞争。到底是 Leaf 的元老画师水无月彻更强，还是业界转会标王みつみ美里更强，这是当时玩家们乐此不疲的茶余饭后的最大谈资。另一方面，CHARM 的拥兵自重已经引起了伊丹总部管理层的注意，东京工作室刚刚成立时 CHARM 招揽的尽是 COCKTAIL 时代的旧臣，美里也举贤不避亲，把自己的亲弟弟招进公司做脚本编程，这些动作都被伊丹的老臣子们看在了眼里。说白了虽然开发工作分

成了两个体系，但除此其外的公司资源是由两家分社共享的，这牵涉到谁占优先主导权的问题，在与伊丹总部的斗法中，美里和甘露树成为两颗最重要的棋子。俗话说的好，“攘外必先安内”。

1998 年 5 月发售的『白色相簿』因为改走郁系路线而被玩家痛批，游戏的脚本师怪才原田宇陀儿当了替罪羔羊被下川雪藏，而曾经双剑合璧所向披靡的高桥龙也和水无月彻二人由于升任管理岗位逐渐远离一线而导致伊丹总部实力出现了断层。急于挽回颜面的 Leaf 把下一年度的主打作品交给了刚刚组建的东京开发室来担当，于是『漫画同人会』的企画便应运而生了。美里在加入 Leaf 时，下川对她曾有过许诺，提供给她一个更宽阔的平台，让她在原画以外的领域也能够自由发挥，而『漫画同人会』便是在这种无拘束的自由创作理念下诞生的产物，游戏以みつみ美里和甘露树两人的同人创作经历为着眼点，讲述了一群以职业画师、作家和声优为目标的同人爱好者们，通过参加一个名为“Comic Party”的同人志即卖会为契机，相互激励，携手努力向着人生理想迈进的青春励志恋爱物语。游戏的企画和监督是已经正式改名为鷲见努的 CHARM，人设和原画由美里和甘露树共同承担，撰写脚本的是鷲见努从 Elf 旗下的一个品牌 Silky's 挖来的菅宗光，另一位三宅章介则是公司新招聘来的新人，这位菜鸟一人身兼了脚本原案、角色原案和监修三大职责，其重要性与他的资历实在是不太相称，不过资深玩家应该很容易察觉到美里在这部游戏中所扮演的角色应该远不止一个原画师这么简单，这部游戏真正的创作者是みつみ美里 × 甘露树 × 鷲见努的核心三人组，这个三人组把控了东京开发室之后绝大部分作品的主导权。

这点何以看出呢？游戏的人设是最具有说服力的，主人公千堂和树的设定是一个因第一志愿的美术大学落榜而意志消沉的大学生，联系到笔者之前谈到的美里对上不上美大的一番看法，应该不难理解这是谁出的主意。千堂后来在幼驯染九品佛大志的鼓励下踏入了同人领域，结识了一群出本玩 COS 的软妹，这些人组建的同人社团的名字大多是有渊源的，比如千堂的社团叫“Blazer 2”，那是因为甘露树的社团就叫 Blazer One；关西神户出身的中坚同人作家猪名川由宇的社团叫“辛味亭”，对应的是甘露树以前的社团名“甘味亭”；深受美里溺爱的大庭咏美的社团叫“CAT OR FISH!?”，当然是根据 Cut a Dash!! 改的（但有趣的是咏美的人设是甘露树，由宇的人设却是美里）；巨乳无口软妹长谷部彩的社团“Jamming Book Store”是根据鷲见努的社团名 Charming Software 而来的；人气 COSer 芳贺玲子的同人团团“チーム一喝”则源自于游戏的美术人员きむらやりょう的社团 Team 十胜；就连后来 DC 版追加的女主角，特摄系同人志的创作者御影すばる组建的社团“新住所确定”也是根据“师匠”中村毅的社团“伪住所不定”而来的。

可以说这些 COCKTAIL 时代的元老们都夹带了不少私货在新作里，大家首先是本着一种轻松的心态在制作『漫画同人会』，没有过多考虑得失成败的问题，这反而使得游戏的品质超出了下川直哉的预期，他原本觉得需要一部欢乐一点的作品来冲散『白色相簿』积郁起来的那股戾气，而实际上得到的是一部不仅欢乐







而且励志，并首次尝试加入游戏语音全方位精心雕琢的年度力作。由东京开发室完全独立承担制作的『漫画同人会』没有丝毫 Leaf 社作品的痕迹，画风方面更是焕然一新，把 Leaf 社的风格带入了一个新的次元，这为游戏吸引到一批新玩家的关注，这些人既有美里和甘露树的个人粉丝，也有对 F&C 的堕落深感失望而转向 Leaf 寻求安慰的前 COCKTAIL 资深玩家，更多的是被游戏精美的原画震慑住，一见钟情而无法自拔的新玩家。这对 Leaf 而言是个大大的惊喜，没想到意图扎根关东地区的初衷在短短半年时间里仅靠一部游戏就实现了，同人女王みつみ美里的实力和号召力原来是这么的深不可测！『漫画同人会』当年一举卖出了 48000 多本，紧随 Elf 的『Words Worth』和 ALICE SOFT 的『Darcrows』之后排名年度第三，这个成绩虽然不如 98 年『白色相簿』的 65000 本，但两作的口碑是不可同日而语的（当然『白色相簿』十年后也终于平反了），而且力压同一年 Key 社的处女作『Kanon』。

下川直哉笑逐颜开，于是游戏顺理成章地被提到了与『To Heart』同等的地位上，大张旗鼓地展开 media mix 化。2000 年 4 月 23 日，现实版的 Comic Party 在 Big Sight 开催，排场虽然不大，只租了一个馆，但凭借女王美里在圈中的号召力，来摆摊的都是圈中好手，业界名流。但玩票的毕竟就是玩票的，看人挑担不吃力，参加过同人展跟自己组织同人展毕竟是两回事，由于种种原因 Comic Party 给搞砸了，害得 Leaf 把自己的 BBS 都关闭了不让玩家上来捣乱，这之后 Leaf 简直到了谈同人色变的程度。值得玩味的是 Leaf 社对所属员工参与同人活动的限制远比 F&C 要苛刻地多，下川直哉规定公司的员工可以自由进行同人创作，但制作的同人志不得委托第三方代为销售，只能自己拿去 Comiket 上卖，换言之所有 Leaf 旗下员工的同人社团的本子都只有场贩而没有书店的通贩，这下你可以理解为什么 Cut a Dash!! 的本子会这么抢手，一场大会下来会这么好卖了吧。这也从另一个侧面反映出当初所谓的因为 F&C 干涉同人活动而跳槽去 Leaf 的说法其实并不足信。

『漫画同人会』的其它 media mix 作品就比较顺利了，2001 年 4 月率先播出了 13 话的 TV 动画版，8 月推出全年龄 DC 版，由中村毅增补了一个角色，同年 12 月漫画版推出。03 年和 05 年又分别动画化过两次。05 年 12 月 PSP 掌机版推出，media mix 化才进入尾声。『漫画同人会』后来还以女主角之一的猪名川由宇为主角做过一张叫『猪名川でいこう!!（就用猪名川上吧！）』的 FD，归到了『Leaf Amusement Soft』的第三弹，这张 FD 在 2000 年卖出了惊人的 74000 多本，仅次于 Key 的『AIR』排年度第二，『AIR』的原画是个什么水准大家都知道，所以放眼业界已经没有一个原画师能与みつみ美里 × 甘露树的组合相匹敌了。

同时期的 Leaf 伊丹总部是什么情况呢？1999 年公司靠『To Heart』PS 版的移植狂销 10 万本，狠赚了一笔，并在 2000 年把公司搬到了大阪办公，在淀川区西中岛的 CTA 大楼安营扎寨，把包括汽车、餐饮等乱七八糟实业的事业部门全部装了进去。搬家原本是件好事，可不知怎么的搬家却搬出了事端来，伊丹开发室曾经的两位台柱高桥龙也和水无月彻在搬迁后的一个月就离奇地提交了辞呈，双宿双飞去了，搞得玩家一头雾水，大家普遍猜测是两人与下川父子有隙，就像当初折户被逼走一样。而实际情况是由东京和伊丹两大开发室首度合作的『就用猪名川上吧！』由美里和甘露树唱主角，水无月彻只是客串了一部小游戏的原画，这位老兄自 97 年的『To Heart』以来就没怎么画过东西，这次要他充当东京人的小弟，如此厚此薄彼的做法激怒了水无月彻，让他下定决心与基友高桥一同离开 Leaf 出去创业。又过不久，在新作『谁彼』的企画问题上曾被下川整过的原田宇陀儿再度与下川发生激烈冲突，这次下川选择了直接把后者踢出公司。但 Leaf 的灾难还没有结束，2001 年 2 月 9 日注定是不祥之物的『谁彼』发售后恶评如潮，另一位主力脚本师青紫（也就是竹林明秀）还被网友在 BBS 上踢爆以前在写『痕』的脚本时抄袭过某小说剧情的恶性事件，很快史称“552 文书”的写满 Leaf 员工隐私的文档被挂了城楼，竹林公开道歉并以引咎辞职的方式从玩家的视野中消失，直到两年多后他开着摩托车闯红灯撞向大卡车后以 32 岁的英年仙逝。遭此连番打击后的大阪总部最后只剩下河田优一个人还算得上是有经验有实力的老员工，大阪人已经没有了与东京开发室抗衡的资本了。







平天下 一个团结的 Leaf 才是一个最强大的 Leaf

仅仅两年的时间，曾经盛极一时的 Leaf 伊丹总部鸡飞蛋打，已经面目全非。重组后的大阪开发室开始以河田优为核心，招募了永田和久、まるいたけし等几位新人来写脚本，勉强维系住了生产线。2002 年 4 月东京开发室的『传颂之物』发售，以 7 万本销量重夺年度第二的位置，一雪前年『谁彼』败给 F&C 的『快餐店之恋 3』的前耻，美里没有参与那部作品，『传颂之物』是甘露树的 SOLO。03 年 2 月大阪开发室的新作『Routes』发售，试图重新找回视觉小说时代的辉煌，但销量仅 27000 本不到的残酷现实再度让大阪人无言以对。急于扳回一城的下川指示东京方面尽快拿出新作，那一年 Leaf 在时隔 7 年后又一次在一年时间里连推两部新作，9 月 26 日『没有天使的 12 月』发售，这次换由美里和中村毅合作，两人平分了六位女主角，甘露树则担当了 CG 监修的角色。游戏同样是黑暗、深沉、忧郁的题材，同样采用了视觉小说的形式（只是一部分），售价还只有 8800 日元，当年一口气卖出了 58000 本，挤入了年度前三，比少年漫画风的『Routes』高出 9 位，事实再次证明仅凭河田优的一己之力是完全无法与 Leaf 御三家相提并论的。可固执的大阪人就是不信邪，又做了两次尝试，分别是 05 年 4 月发售的『提亚拉之泪』和 9 月发售的『锁』。『提亚拉之泪』仿照了『传颂之物』类型的幻想传奇剧的题材，有着庞大的世界观设定和为数众多的主角，美中不足的是借来的原画师古寺成完全没有名气。『锁』则是继承了自『雫』和『痕』以来被遗忘了很久的凌辱题材，而且原画师索性找了外包，由两位同人画手出身的さくら小春和小原トメ太来负责，并象征性得请来了美里担任 CG 监修工作，但似乎玩家们不太乐意买账。两作分别只卖出了 20000 和 16000 多本。自那以后大阪开发室就完全沉寂了。



整个 2005 年注定是属于 Leaf 的重磅炸弹『To Heart2』的，这部玩家们期待已久的睽违 6 年的续作在 PS2 和 PC 两个平台上分别取得了大卖 10 万本的令人咋舌的好成绩，于是那年两部新作的折戟沉沙就显得无关痛痒了。其实在几次尝试夺回主动权未果后，大阪人的态度就开始逐渐转变了，尽管跟闲来无事养养鹦鹉，看看彩虹演唱会，卖卖同人本打发时间的美里比起来，每天起早贪黑，绞尽脑汁的大阪开发室的成员们不可谓不努力，但一个正如日中天的画师的人气地位又岂是那么容易被撼动的，对抗已经没有任何意义，于是不如化敌为友，从竞争关系转为合作关系。

『To Heart2』就是大阪和东京两大开发室携手合作的产物，事实证明联合起来的 Leaf 才是最强大的 Leaf。『To Heart2』的 STAFF 里首次集合起了当时 Leaf 社最强的原画和脚本阵容，由鹫见努以监督的身份统筹，みつみ美里、甘露树、中村毅这三位 Leaf 御三家加上河田优四人分享人设和原画，东京的三宅章介、菅宗光，以及大阪的まるいたけし、枕流四人共同撰写脚本，音乐由下川直哉亲自领衔，背景制作交给业界老铺草薙，片头动画则邀请了大名鼎鼎的渡边明夫来作画，一切能调动的资源全部投入了『To Heart2』的制作，令这部游戏的强大达到了史无前例的程度。值得注意的是，作为一部校园纯爱题材的恋爱 AVG，『To Heart2』率先以全年龄版的姿态出现在了 PS2 上，游戏实际上由 AQUAPLUS 发售，而非 Leaf 的品牌，这是 AQUAPLUS 在『To Heart』的 PS 版和『漫画同人会』的 DC 版上尝到两次甜头以后的一次大胆尝试，而 10 万本的销量则已经证明了一切。05 年 12 月改名『To Heart2 XRATED』的 18 禁逆移植版在 PC 上发售，根据 PS2 版改编的 TV 动画则已经在 10 月开播了，对游戏销量的拉动很明显。PC 版游戏类型回归了视觉小说，玩家们就像预料中的那样又一次心甘情愿地掏钱买单，PC 的销量也不出意外地突破 10 万大关。

『To Heart2』的原画团队名义上的主角是美里，她承担了包括柚原木实、十波由真、伊鲁法等在内的 5 个角色的设定，甘露树负责的是向坂环姐弟、小牧爱佳姐妹等在内 8 个主要角色的设定，戏份其实比美里要重，师匠中村毅设定的是姬百合珊瑚、琉璃姐妹以及草壁优季，其余包括笹森花梨、久寿川萨萨拉、露子、小麻等 5 个角色交给河田优来设计。总体上感觉大家都分到了一些人气角色，没有谁是明显打酱油的，游戏的第一第二女主角木实和环姐在东京开发室一边，这点可以看出东京人的主导地位，不过河田优笔下的露子、久寿川会长、小麻前辈等角色在后来陆续推出的移植版和 FD 里也都有上佳表现，可以说这次大家各退一步，总算是摆平了关系。在 ALICE SOFT、F&C、CIRCUS 这些传统竞争对手，以及 Key 社、八月社、TYPE-MOON、Navel、Nitro+ 这些后起之秀的围追堵截下，唯有精诚合作才是立于不败之地的可持续发展之策。



在凭借『To Heart2』惊世骇俗的表现一举冲上云霄之巅后，美里之后的表现经历了缓慢的下降期，在坑钱方面从不心慈手软的下川直哉抱定了『To Heart2』这棵摇钱树，不断推出衍生作品，另外 AQUAPLUS 在家用机领域的几次成功尝试也将公司的吸引力完全转移到了全年龄美少女游戏方面，大阪开发室已经停止了新的工口游戏的开发，东京开发室的步调也减缓了下来，美里经常陷入无事可做的养老生活，但大家都明白，只要她留在 Leaf 一天，她的影响力号召力就会为 Leaf 盈利一天。下川对其采取了听之任之的态度，搞同人也好，跨界搞副业也好，都睁一只眼闭一只眼，只要美里喜欢的就统统放行。06 年以后 Leaf 的几部完全新作其实也并不怎么上心，06 年 7 月东京开发室推出的由美里首次独立担任原画的新作『フルアニ』被证明是一部卖画兼玩票的作品，美里觉得动画挺好玩，就跟鹫见努商量要不把游戏做成全程动画形式的吧，自己可以







尝试一下动画的制作流程，顺带把自己喜欢的鹦鹉也画进游戏里，那段时间正是美里最热衷于养鸟的时期，还出了专门画自家小鸟的四格同人漫画拿到 Comiket 上去卖。这样一部实验性的作品居然也能卖掉 27000 套，足可见玩家们对美里的溺爱。

08 年 12 月发售的『君が呼ぶ、メギドの丘で』是时隔两年多后东京开发室的又一部新作，这次的噱头是，哼哼，与老对手 ALICE SOFT 的合作企画！游戏可以跟 11 月发售的『斗神都市 3』一起预约购买，ALICE 方面派遣主力画师 Karen 来 Leaf 与美里等四位原画师一同工作，御三家姑且是各画了一个角色，河田优画了两个，剩下都由 Karen 包办。沾了『斗神都市 3』的光，游戏卖掉了 1 万本出头，但玩家们对 Leaf 这种骗钱行为表示愤慨。美里最后一次露脸是在 09 年 12 月发售的『Leaf Amusement Soft』第 5 弹『愛佳でいくの !!』里，借『To Heart2』和『フルアニ』两部作品入选的角色随手画了几笔，自那以后至今的两年多时间里，美里就再也没有画过任何一部游戏作品。Leaf 似乎也不急于出动美里和甘露树，『白色相簿』的 PS3 重制版由中村毅独立负责原画，去年的新作『星の王子くん』则找回了 QP:FLAPPER 里的さくら小春和小原トメ太两人，又重新热衷起了外包战略。这一时期东京开发室的人员流动变得频繁起来，不少人离开了 Leaf，有的人甚至投入了 F&C 的怀抱，这对世仇之间从来就不缺少话题。

尾声

最近两年除了杂志上的插画海报，想看到美里的新作并不容易，人们忘了一点，画师也是会老的，对工作的热情也会逐年递减。其实以美里现在的地位和成绩，她已经不用再去证明些什么了，仅仅靠一年两部同人志的销售所得就足可保证吃穿不愁，而在 Leaf 社她更像是一个象征，一个吉祥物，而不再需要时时刻刻都拼杀在第一线了。当然作为一个读者，一个玩家还是希望能再看到美里的新作，哪怕只是惊鸿一瞥。颇令人出乎意料的是，今年 2 月出版的轻小说『迷途猫 OVERRUN』最终卷第 12 卷的封面画风焕然一新，插画师一栏里赫然写着みつみ美里的名字。一部轻小说中途更换插画师的情况并不多见，何况是『迷途猫 OVERRUN』这样自第 9 卷开始连续三次更换插画师的例子，但这不经意间的一次人员变动却成就了美里的首次跨界，在 40 岁这年，みつみ美里终于迈入了轻小说插画师的领域，是她的玩票之旅在继续？还是就此会展开一段新的业界生涯？人生啊，或许从不惑之年开始，才是真正的好戏上演的时候。▲



微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 如月千华、jedi
■美编 / 小野喵子

4 月是离别的季节……最近总是在各种场合写这样的句子，某星人自己也有点厌烦了。脑补着自己在漫天飞舞的樱花雨中怀念过去感伤青春什么的，偶尔为之无妨，想多了难免太矫情。所以比起文艺调调的伤春悲秋，还不如趁着春暖花开阳光明媚的日子考虑些高兴的事儿呢——所谓旧的不去新的不来，毕业的孩子马上会去到新学校或是职场迎来全新的生活；旧番完结也意味着新番的大批上线。抛下那些无谓的念旧情怀，或许能在前方找到更多的惊喜。

不过作为一个混了些许年份，有足够资历自称“古参”的 nico 厨，某星人也总摆脱不了爱翻旧账的毛病。大家是否还记得当初是什么将自己拉进 nico 这个万花筒般的奇妙世界？是某个神 MAD？某首 V 家的曲子？还是某位歌手的翻唱作品？带你入圈的这位 UP 主如今安在？是继续投稿？消失隐退？还是爬墙出道远走高飞？每个人都会有自己的答案，也许很多人也同某星人一样因为喜欢错本命而体验了一段闻者痛心听者落泪的悲惨历程……但无论如何，在这世代的更替流转日新月异之中，当初喜欢过的事物虽已成为珍贵的记忆，如今还是依旧能在新作投稿中挖掘到无穷乐趣，这也是 nico 最吸引人的魅力之一吧。

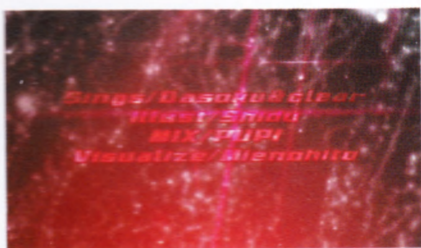
【clear×蛇足】

アカツキアライヴァル を歌ってみた

番号：sm17393453　作者：clear、蛇足

之所以会提到古参怀旧的话题，就是与这两人久违的合作投稿有关。曾经有段时间内入坑的 nico 厨里有相当一部分是被“蛇栗”、也就是蛇足和 clear 两人合作的『magnet』(sm7082009) 吸引过来的。要说造成近两年唱见热潮的罪魁祸首，他俩可是有脱不开的干系的，可惜自那时起因为种种是非原因，蛇栗便再也没有公开投稿过合唱作品，迷恋该组合的听众只能偶尔在 Point Five(.5) 的碟里找到些许慰藉。这首在初合作『magnet』近三年后的再度联手曲，着实给早已心灰意冷的蛇栗党们一个意料之外的惊喜。

选曲是来自 P 主 Last Note. 的初音巡音对唱曲『アカツキアライヴァル（佛晓抵达）』(sm17064620)，相比『magnet』这种禁断恋的魅惑气氛，该曲则是热血激烈的摇滚风格，疾走感十足的旋律流畅爽快。两人的歌唱力和声音相性自是不用多言，只是希望今后这对黄金美声组合能够有更多合作的机会，不要再让 Fans 们等到奔溃了哟。





【clear×96猫×ぽこた】

背徳の記憶～ The Lost Memory ～【歌ってみた】

番号：sm17414453 作者：clear、96 猫、ぽこた





如果说蛇栗本就有“再续前缘”的可能性，那与之同时代、以演唱『IMITATION BLACK』(sm7381552) 轰动一时的的“蛇栗芭”（蛇足、clear、バルシェ）三人组，便因为其中的另一名成员バルシェ (VALSHE) 的商业出道而终成为永远的传说。而这首『背徳の記憶～ The Lost Memory ～』(sm16321602) 本就是由『IMITATION BLACK』的原班人马（natsuP feat. KAITO、GAKUPO 和镜音 LEN）打造的乐曲，再加上该作品投稿前不久正值蛇栗重出江湖的新作投稿，便很难不让人联想到当年的蛇栗芭了。

除去 clear 扮演 KAITO 的配役不变外，GAKUPO 和 LEN 的位置分别由ぽこた和 96 猫取代。尤其是近来人气颇高的 96 猫这位歌手，与バルシェ一样有着“野生 LEN”的称号，难免被人拿来比较评说，不过在欣赏这首精彩华丽的翻唱时，最好抛开那些不必要的概念与成见，否则会让自己的听觉体验大打折扣。

NICO NICO

超組曲『ニコニコ動画』

番号：sm17554301 作者：しも

组曲『niconico 动画』(sm500873)、niconico 动画流星群 (sm2959233)、七色 niconico 动画 (sm7233711)，这三组广为流传的 nico 名曲串烧动画一直是每位 nico 厨入门的必修课。而它们的创造者しも氏这回又把它们作了个“合体”，制作成全新的“超组曲『niconico 动画』”，很快又在听众间引发新一轮的热潮，投稿一周内便创下 50 万再生和 6 万 mylist 量的惊人数字，各种翻唱版本二次创作也是层出不穷。

说来しも氏 niconico 动画组曲系列一向集合着 nico 上最流行的捏他，包括 Vocaloid、东方同人、IDOL M@STER 以及 ACG 相关歌曲等等，不过其中有相当部分选曲都对近期的新参不怎么亲切，像超组曲最后阴阳师“恶灵退散”的捏他，其实在现在的知名度已经很低了，不过这对我们了解 nico 的历史还是能起到很重要的作用。



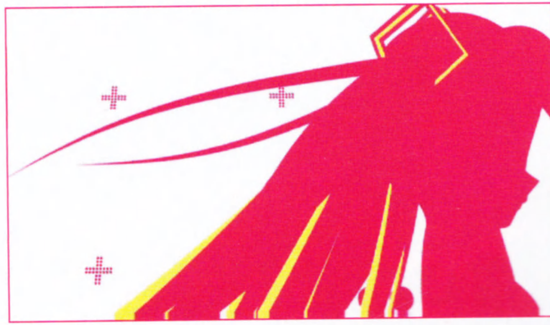
【モーションすげぇ】

FREELY TOMORROW MV【初音ミク】

番号：sm17377638 作者：yama_ko

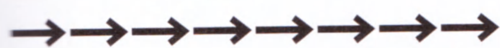
Mitchie_M 的初音 MIKU 神调教『FREELY TOMORROW』(sm15172108) 所带来的似乎还未完全平息，这位叫做 yama_ko 的动画师又用如此惊艳的 PV 杰作为这段“神话”添上新的一笔。该 PV 仅使用原曲背景的玫红色、白色以及作为点缀的黄色三种颜色作为基础元素，通过色块的组合、移动、变换营造出令人眼花缭乱的视觉冲击，酷炫华丽之余还用一些诸如颜文字“(ノ ﾟДﾟ)ノ”之类的可爱小细节增添几分别样的幽默。神曲配神 MV，如此完美的视听组合绝对不容错过哦！







【MAD】



番号：sm17303351 作者：はるはゆる



近来这类被称为“复合 MAD”的动画开始流行起来，之前几期的 nico 专题里也有介绍过类似的作品。所谓“复合 MAD”是指将来自不同作品的影像片段剪辑在同一个 MAD 里的创作形式，着重体现类似镜头间衔接的流畅性。和其它曾流行于 nico 的复合 MAD 相比，『→→→→→→→→』选择的画面多为激烈的打斗场面，拼接方法也从简单的并列模式变成了一系列动作之间的连贯流动。打个比方，48 秒处是『银魂』的冲田总悟端起加农炮的动作，下一秒则接上了『魔法少女小圆』里晓美炎扛着炮准备击发的画面，以此类推。镜头切换的速度是以秒计算的，整个 MAD 引用动画作品的类型和数量也十分惊人，着实让人眼花缭乱目不暇接，配上节奏感强烈的音乐爽快感十足。只是最后部分萌妹子们的治愈系笑脸里好像混进了什么奇怪的东西……





这次的 nico 专题就到这里，于是我们下期再见咯（・x・）ノシ

用塔罗牌来解读Persona4的世界

22张大阿尔卡纳牌引领您完成愚人之旅

□文/windchaos □责编/如月千华、jedi ■美编/小野喵子

天鹅绒房间

欢迎来到我的天鹅绒房间（ベルベットルーム），能够来到这个梦与现实、意识与无意识之间的世界，想必客官被去年十月开始播放的新番动画『Persona 4 the ANIMATION』（以下简称P4A）所吸引，不知道客官是否通过P4A对塔罗牌也产生的一定的兴趣了呢？说起PERSONA4的话就不得不涉及到塔罗牌和荣格心理学，于是在本文中笔者尝试用塔罗牌中的22张大阿尔卡纳（ARCANA）牌和一些来介绍P4A中的人物和剧情，希望在观看完本文后客官能够对PERSONA系列和塔罗牌有一个新的认识。顺着22张大阿尔卡纳牌的指引，让我们走进P4A的世界吧。







塔罗牌背面



在揭开第一张塔罗牌的背面开始我们的愚者之旅前，让我们先看着塔罗牌背面的图样集中念力脑海中冥想着天鹅绒房间的背景音乐（如果手头有 P4 的 OST 循环播放第 4 首天鹅绒房间场景的『全ての人の魂の詩』更好），为不了解“Persona”系列的客官来介绍一下 P4A 以及 P4A 与塔罗牌之间的背景关系。

先从 PS2 上的游戏原作『Persona 4』（以下简称 P4）说起，由制作过『真女神转生』系列为闻名业界的 RPG 制作会社制作的『Persona4』于 2008 年 7 月 10 日发售，在大人气前作『Persona3』的基础上加入了更多流行的元素，从而在系列原有的基础上又积攒了大量新玩家的关注。关于 Persona 系列的历史这里先按下不表，在文章最后笔者会做一个详细的回顾。说回去年 10 月开播的 P4A，作为原作党小风听说 P4 动画化的消息后激动不已，但之前 Persona 系列的第一部动画『PERSONA -trinity soul-』的质量，以及公布了 P4A 的监督是岸诚二后小风一度对本作 TV 化后的质量有所担心，还好在 P4A 播放后对于原作的还原度还是非常高的。动画不但沿用了 P4 中目黑将司的音乐，在高度还原游戏中副岛成记的人设之外，例如角色表情、日期的切换、每话中间主角鸣上悠的 Status 表、就连很多只在 COMMU 中出现的角色都有相关剧情，作为原作党看得实在是直呼过瘾。唯一美中不足的大概就前几话的脚本构成太过雷同和作画有些崩坏，还好几话过后这些问题都有所解决。

开始塔罗牌之旅前必须先普及下 P3 和 P4 的核心系统——COMMU。COMMU 是 community（社群）的简写，P3 和 P4 的系统说的简单点就是早上和同伴交流感情提升塔罗牌等级，晚上练级爬迷宫。提升了 COMMU 的等级才能得到新的塔罗牌和提升塔罗牌的等级，而塔罗牌的等级又和仲魔的合成以及同伴的最终 PERSONA 形态息息相关。所以说要在电视的世界中更轻松的砍怪救人，利用 COMMU 系统不断提高 PERSONA 的等级是非常重要的。在 P4A 每话的开头都能看到在天鹅绒的房间中玛格丽特告诉主角鸣上悠上一话中通过发展新的羁绊获得了新的 PERSONA 塔罗牌和能力，这其实就是 P4A 中对 COMMU 系统简略的表现，当然要更好的体验 COMMU 系统还是建议有条件的玩家去补完一下原作。

通过 COMMU 系统，P3 和 P4 就很时髦地与塔罗牌相结合了起来，说起塔罗牌有人认为是一种迷信活动，有人认为是一种神秘学，有人认为是一种占卜和娱乐，但是小风认为塔罗牌是一种心理学（特定是荣格和佛洛依德的心理学）的衍生和具现化，塔罗牌是意识与潜意识间的一座桥梁，通过塔罗牌我们能够更好倾听自己潜意识中的愿望，倡导去倾听自己内心另一个人格另一个自我的愿望，这也是 Persona 这个系列历来的心理学基础，只不过从 3 代开始用塔罗牌这种更形象化的媒介来表达而已。一副标准的塔罗牌中共有 78 张牌组成，其中 22 张大阿尔卡纳牌和 56 张小阿尔卡纳牌，P3 和 P4 中只采用了 22 张大阿尔卡纳牌，每个主要角色都与一张塔罗牌相对应，接下来就让我们从第一张愚者牌开始，展开我们今天的塔罗牌愚者之旅。





Ω 愚者 The Fool

自称特别调查队

故事的主角鸣上悠在双亲出国后转校到八十神高中并寄住在叔父家，在八十神高中有一个深夜电视的传言，“在雨夜的 12 点，看着没有开着的电视上自己的脸，就会浮现另一个人的映像”。鸣上悠和花村阳介、里中千枝在确认深夜电视传言的时候被拉进了异空间，他们随即发现深夜电视跟镇上的连续杀人事件有莫大关系，在那里搜查时被称为暗影的怪物袭击。鸣上悠一行人跟怪物接触而觉醒了 Persona 能力，他们认为警察并不会相信这么离奇的事，便决定独自解决这起连续杀人事件，至此愚者之旅开始了。

作为塔罗牌的第 0 张牌，愚者代表着你现在不顾风险而有所行动。在 P4 中愚者所代表的 COMMU 是自称特别调查队，会随着剧情的发展而自动提升等级。在 P4 的塔罗牌中，愚者手持权杖在权杖后方挂着他的行李。行李中装载着愚者过去所获得的知识，愚者的身后跟着一只狗。和传统的一些塔罗牌的设计相比，PERSONA 中的这张愚者缺少了诸如太阳和白玫瑰这样象征希望的元素，比起传统塔罗牌气氛更显阴暗于是着深夜电视中的旅行并非如此容易。作为塔罗牌中的第 0 张牌，愚者代表了一个开始，一次不顾冒险的风险，以愚者来代表自称特别调查队再合适不过了。

逆位置的愚者牌暗示着无法凭直觉行事或是逃避责任，在游戏中最后的关键分支处对真凶进行了错误的解答的话，那么游戏将无法迎来 True Ending，自称特别调查队从寻找真凶的责任中解脱，愚者之旅（游戏）也就到此结束。在同样引用了塔罗牌概念的一部经典动画『百变之星』中就有一个称为愚者的舞台精灵角色，为主角占卜和指引未来的方向。

Persona 4 the ANIMATION
YU NARUKAMI
P4 Persona4 the ANIMATION







Ⅰ 魔术师 The Magician

花 村 阳 介

作为主角鸣上悠的第一个同伴，自称特别调查队的二号成员，花村阳介理所当然安排在魔术师的位置上。与愚者未经思考就开始行动不同，魔术师这张牌充满了组织力和创造力。表现为在 P4 中在花村阳介的促使下成立了自称特别调查队，同时阳介又推荐了鸣上悠为调查队的队长。同时魔术师又是一张充满行动力和沟通能力的牌，身为 JUNES 公子的阳介来说这两点应该都不用小风多解释了。另一方面魔术师这张牌还代表了思路清晰，在前半段侦探王子白钟直斗还没加入时阳介一直担任了利用警方的线索进行推理的角色。在 P4 的魔术师这张塔罗牌中，眼睛代表了敏锐的洞察力，无限符号代表无穷的能量。组织、行动力、创造力，魔术师这张牌用来形容人的话是一张非常充满正面活力的牌。

魔术师的逆位置暗示着情感上出现了问题而变得无法自律，事件中第二个受害者小西早纪是花村阳介暗恋的对象，可以说是因为小西早纪而展开了事件的调查，同时也因无法面对小西早纪的死亡导致情感上的暴走和 shadow 的产生。如果换做『Fate/Zero』的话蓝胡子可以说是魔术师逆位的经典表现。



II 女教皇 The Priestess

天城雪子

不算花村阳介的话天城雪子是自称特别调查队在深夜电视中救出的第一个被害人，在被鸣上悠等人救出后天城雪子就加入了自称特别调查队。深夜电视中的世界“雪子公主之城”算是在游戏中第一个正式的迷宫，不愿继承家业因为家业而感到痛苦的天城雪子，在“雪子公主之城”中，雪子公主把自己塑造成了一个笼中鸟的形象等待着心中白马王子的救助，在游戏中此处和雪子的shadow一起出现的BOSS正是“白马王子”。

其实禁锢雪子的并非她的家业而是她的内心，女教皇的牌意代表了与其改变外在的环境不如去倾听内在的声音，是一张以不变应万变的牌。牌上的月亮是阴性的象征，代表静止、消极、与被动。在这里这几个词都并非贬义，事实上在倾听了自己的内心继承了家业的雪子心灵上变得格外强大，在第20话“全体在天城屋旅馆集合”中面对无良电视记者的采访，雪子的强硬表现由内而外表达了想要守护旅馆的心声。牌上的B和J是Boas和Jachin的缩写，代表阴阳两性的力量。顺带一提，女教皇同时还是一张代表处女的牌……去倾听内在的声音和自己的另一个人格对话也是Persona系列一贯的主题，这也是为什么笔者在P4前半段的人物中最喜欢天城雪子的原因之一。

逆位的女教皇象征着不再倾听内心的声音，无视内在的智慧拒绝听从直觉行事，没有的原本的沉静反而变得热情擅长交际，正如雪子的shadow表现的一般。事实上游戏中所有角色的shadow我们都可以用相应牌的逆位置来解释。







III 女帝 The Empress

玛格丽特

天鹅绒室里面的居民，动画中每话开头告诉主角鸣上悠上一话中通过新的羁绊获得了什么新的塔罗牌，并在23话中把代表自己的女帝牌同时也是最后一张塔罗牌送给了鸣上悠，在游戏中则是通过完成玛格丽特给予的仲魔合成任务加深与她的羁绊。相对于女祭司表现的女性的内敛以及知性的一面，女帝表现出的是女性感性的一面。天城雪子不善于表达自身的情感，玛格丽特就显得主动和热情。同时女帝又能代表孕育新的生命，在游戏中帮助主角完成仲魔的合体产生新的力量又何尝不是孕育新的生命呢？P4的塔罗牌中弱化了以往一些塔罗牌中女帝牌金星维纳斯的主题，但保留了象征生命力的藤条枝叶。马特里特同时又是游戏中的隐藏BOSS，在女帝的逆位中往往缺少感性和爱，显示出了女祭司中理性的一些特征，通常可以把女祭司和女帝当作一对性格互补的组合，两张的逆位中都呈现出的对方的特质。











IV 皇帝

The Emperor

巽　完　二

巽完二是个很有意思的角色，明明是传说中一个人毁掉整个暴走族的不良少年，但同时又喜欢缝纫和可爱的东西。完二想用自己刚强和男子气概的Persona（人格面具）来隐藏自己内心女性化的一面，对自己认为是男性（♂ yoooooooo）的白钟直斗产生好感后开始怀疑自己的♂取向，于是暴走了自己的Shadow。说起来完二在深夜电视中产生的迷宫“热气腾腾的大澡堂”象征意义已经很明显了，捡肥皂什么的捏他相信不用笔者多做解释了。其实完二和白钟直斗两人可以分别套用荣格心理学里的Anima（阿尼玛）和Animus（阿尼玛斯）的概念，前者为男性潜意识中的女性人格，后者为女性潜意识中的男性人格。

皇帝牌中自我中心和行动力强的特征在完二身上体现的十分明显，女帝象征广义的母亲而皇帝象征广义的父亲，荣格说过：“父亲代表道德戒律与禁令。”那完二就时时刻刻在内心与自己基佬的一面在做着斗争。皇帝牌上的权杖是牡羊座的象征，又代表了行动力和自信，胸口红色的色调代表的类似含义不言而喻。逆位置中则皇帝失去了这些优点则变得软弱、缺乏自信、犹豫不决、缺乏责任感。简单来说正位置的皇帝很男人的话，逆位置的皇帝则表现出了完二的女性一面。写到这里不得不吐槽一下完二和直斗快去结婚啊！





V 法王

The Hierophant

堂　岛　辽　太　郎

堂岛辽太郎是主角鸣上悠的舅父，也是菜菜子的父亲。事实上如同皇帝一样法王也是一张象征父亲的塔罗牌，不同的是皇帝更加注重外在的道德约束而法王重视的是内在的服从，法王代表了一种社会规范与社会责任，这与堂岛辽太郎警察的职业十分相符。法王牌中间向上的箭头是男性的特征，冲破的三层阻碍代表了心灵的三种层次境界。左上的两把相反方向的钥匙代表了阴阳、内外、日月等相反的元素，在法王这张牌中做到把两者相融。底下玫瑰和百合色的两个教徒象征了热情与性灵的成长。

法王的逆位置可以解作法王的特质表现过度，太死板、太传统、太武断、太固执，在听到车祸死去的妻子案件新进展时堂岛表现得十分固执，在于菜菜子父女亲情问题上又表现得太过死板，在菜菜子在医院中心跳一度停止的时候对事件嫌疑人生田目太郎的态度又太过武断，这些都是法王的负面性格。贸然听取他人意见是逆位置的又一大表现，所以堂岛常常足立透的一个新情报而变得固执死板。











VI 恋人 The Lover
久 慈 川 理 世

理世酱在 P4 男性玩家中有相当高的人气，当然与声优是钉宫理惠也有比较大的关系，在动画第 9 话开头目黑将司还为理世创作了专属的 OP。从待遇中人气也可见一斑。笔者喜欢理世酱是觉得理世、雪子、直斗三人部分的剧情最能体现出 Persona（内心的另一种人格）的主题。（众人吐槽：明明是你只关心女性角色！）在深夜电视理世创造出来的“特别放送剧场丸久座”中理世展现出性感奔放的一面，大玩脱衣 PLAY 和钢管舞，这也是作为艺人导演和经纪人所希望久慈川展现的一面，但同时也是理世酱不想变成的一种人格。久慈川理世的剧情很好的体现了内心自我（ego）与阴影面（Shadow）斗争的过程。

代表了久慈川理世的恋爱牌顾名思义首要的就是恋爱的意思，牌上的亚当、夏娃、知识之树、太阳、爱心这些不用多做解释了，理世酱对主角鸣上悠前辈的态度傻子都看得懂。但其实在更古老的一些塔罗牌的牌意中，恋爱更通常的意义是“选择”，在人生的十字路口中进行选择，就像久慈川理世在偶像理世与自我理世之间进行选择，选择的内容牵扯到人生观与价值观。恋爱的逆位代表了错误的选择，如理世的 Shadow 选择了作为偶像的自己，但其实这种性感路线是不适合理世的。逆位的恋爱又往往代表了因为嫉妒而导致的失败，比如看到偶像后辈的崛起后理世选择了与主角鸣上悠一吐心中的负面情绪。用理世的专属 OP『True Story』来解释就是非偶像的理世才是理世真正的故事。





VII 战车 The Chariot
里 中 千 枝



先吐槽一下作为一名女生里中千枝代表的塔罗牌竟然是很男性化的战车，好吧基本上除了在学园祭选校园小姐的时候之外没人把她当女的，相比前作 P3 的女主角岳羽由加利的塔罗牌是恋爱，里中千枝的待遇和人气也相差太多了。这里顺带抱怨下 P3P 岳羽的入浴 CG 去哪里了！毕竟里中千枝只能算第一个出场的女性同伴，P4 设定上就没有女主，硬要选一个的话肯定从理世酱和菜菜子当中选一个。（喂！）吐槽完了还是先来看看战车牌的牌面，牌上的战士不用任何缰绳就能控制战车，代表了战车牌最主要的牌意：坚强的意志力。车前的两头不同颜色的狮身人面像代表了阴阳的融合，所以说嘛春哥说了生男生女都一样，里中照样能代表战车牌（无误）。另一方面战车同时也是十分在意输赢，这点从里中好胜的性格中就可以看出。

里中的 Shadow 是小风写到这里比较难以理解的一个，并非是出于同样身为女性的嫉妒，而是身为男性想要对天城雪子的占有欲和好胜心。（写到这里发现 P4 的主角性取向还真是 XX 乱）从里中 Shadow 的话语中可以得出结论，雪子很依靠里中，尽管很多男性迷倒在了雪子的石榴裙下但雪子没有里中就什么都不行，所以还是里中更强。这段话语仔细一揣测就是过强的好胜心所造成的，这也就是战车的逆位置表现之一。

写到这里要再次插入一下荣格心理学的概念 Animus（阿尼玛斯），意味女人潜意识中的男性性格，Animus 可以在潜意识中让女性迷恋男性，比较常见的就是女性潜意识中对于罗曼蒂克的追求。在 P4 游戏中的表现就是在雪子城中雪子召唤出的 BOSS“白马王子”，结果最后拯救了雪子的白马王子是里中千枝，继续感叹下 P4 这游戏的人际关系。





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Domotolain
P 站：http://www.pixiv.net/member.php?id=38674



VIII 正义 The Justice

堂岛菜菜子

鸣上悠的表妹堂岛菜菜子大概是P4A中人气最高的女性角色（没有之一），动画版中新增的不少剧情特别是cos侦探的那身行头怎么让人想到了『侦探歌剧』……都说孩子的心灵是最无垢的，这样天真可爱人见人爱的小萝莉菜菜子代表正义牌再合适不过了。正义牌的正位置的正义代表受到了公平对待，逆位置则代表了逃避责任和不公的对待。这里的牌意并非代表自己本身而是受到的待遇，所以结合堂岛父女两人的关系更容易理解。顺带这里提一下P4设计的塔罗牌并非最常用的维特体系，在维特体系中8代表力量11代表正义。





IX 隐者 The Hermit

神社狐狸

名为隐者那一定是隐藏的很深，如果不是原作玩家的话一定不知道动画中仅有短短出场时间的神社狐狸也有一张对应的塔罗牌吧。如果说愚者代表的是一个年轻冒失不顾后果勇往直前的年轻人的话，那隐者代表的就是一个行事谨慎、经验丰富的老者，因为高深莫测所以隐于世俗之见。P4中的这只神社狐狸亦是如此，动画中正是有了神社狐狸的指引，鸣上悠才能得到送给菜菜子的礼物。在游戏中狐狸可以帮助玩家回复SP（虽然收费很高就是了），另外游戏中提升狐狸COMMU的方式是完成狐狸交给的任务。写到这里差不多愚者之旅已经快要过半，每一个愚者在经历了魔术师、皇帝等一系列过程之后都会成为一个隐者，变得谨慎和睿智。







X 命运 The Fortune

白钟直斗

命运牌同时也叫命运之轮（The Wheel of Futune），与通常的一些塔罗牌不同（尤其是维特系统下），P4的命运牌命运之轮中把宝剑放在了更明显的位置，在塔罗牌中宝剑往往代表了知性和理性的牌，这是P4的塔罗牌中为白钟直斗量身定制的牌意，同时也是身为一名侦探最基本的素质。牌面下方的蛇是埃及神话中的邪恶之神Typhon，象征着命运之轮转向黑暗的世界；牌面上方的狼头动物是希腊神话中的Anubis（阿努比神），渴求上升把轮盘转到光明的一面，中间的狮身人面像象征着智慧。

命运之轮的牌意象征着命运的不确定性，在一些研究塔罗牌的书籍中经常用塞翁失马焉知非福来形容命运牌，对于白钟直斗来说这就是生来作为女儿身的命运以及被期望成为侦探的命运，当直斗的女性身份被曝光之后，反而拥有了更高的人气，这又何尝不是一种塞翁失马呢？命运牌的逆位置中原本向上的宝剑就变成了向下，内在的智慧、知性、和理性不在，而变得在乎外表，在深夜电视的“秘密结社的改造实验室”中白钟直斗正在进行肉体改造（好吧，是变性手术），比起内在更加在乎自己的性别。另外完二开始时对误认为是男生的直斗产生好感而开始怀疑自己的性取向（别怀疑了，完二你就是个基佬），所以说这游戏还真是贵圈真乱。







XI 刚毅 The Strength



长濑大辅、一条康

长濑大辅和一条康分别为足球部和篮球部的主将，在游戏中可以选择加入哪个社团，动画中鸣上悠直接就被里中千枝推荐到篮球部去了，说起来 P4A 走出前几话很死板的模式开始让非原作党觉得有意思起来也是动画第 5 话插入了篮球社的剧情开始。刚毅的另一个常用的翻译是力量，这么解释相信大家就很容易明白了。这里的力量并非只是指肉体上的蛮力，而是只一种内心的坚韧。牌面上一名女性在驯服一头狮子，要驯服狮子光靠肉体上的蛮力是远远不够的，需要的是力量上的以柔克刚，况且能够接近狮子就需要无比的自信和内心的勇气。（突然想吐槽里中千枝就是狮子吗 XD）篮球也是一样，光靠肉体上的蛮力是不行的，和那些中途退社的人对比，鸣上悠、长濑大辅、一条康更具有的是内心的力量。另外，一条可是暗恋着里中千枝的啊，能够有勇气喜欢这种类型的女性，也算是刚毅的一种表现吧。





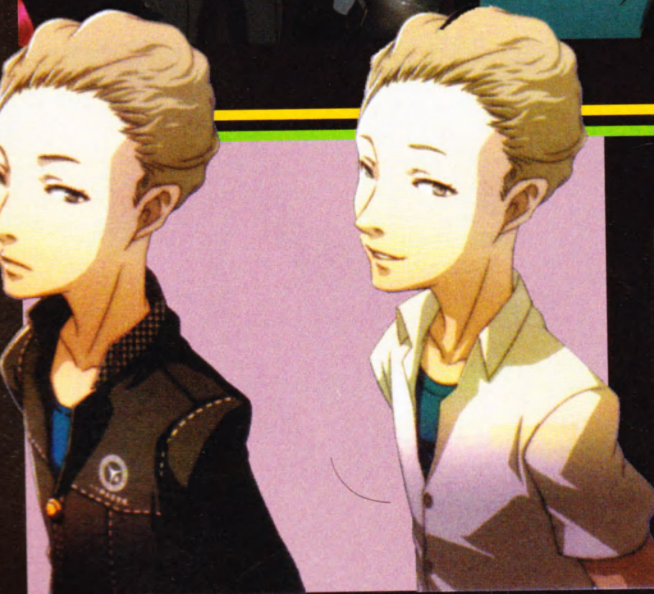


XIII 死神 The Death

黑　田　久　乃

黑田久乃是鸣上悠在河源上遇到的老人，死神这张牌从名字上就十分不吉利，牌面上还是一个大大的骷髅头，编号 13 又是西方很忌讳的数字，就连黑田这个姓氏看上去也十分的不吉。P4 中用丧偶的老人黑田久乃来代表死神牌，在这里死神有多重含义，第一层含义是黑田老人丈夫的离世；第二层含义是满身黑纱的黑田老人看上去就像一个不详的死神；第三层含义是 14 话中黑田老人被小偷撞到了头躺在病床上濒死。但其实死神这张牌也是有一定的正面意义的，就像命运往往代表塞翁失马一样，死亡同时也代表着一种新的开始，当黑田老太太直面丈夫的死重新拿起当年丈夫送给他的发簪的时候，对于她来说这时的人生亦是一场新的旅途。







XII 刑死者 The Hangedman

小西尚纪

小西尚纪是第二受害者小西早纪的弟弟，因此在班级中被同学所疏远，如果换一个词被放置 PLAY 或许更好理解。刑死者外表受到刑罚看上去像是快要死的人，但是内心却异常的强大。面对着姐姐的受害、同学的疏远、邻居不停的哭丧、媒体的骚扰，没有一颗强大的内心是无法承受肉体上的刑罚的。刑死者还有另一个翻译叫做吊人，倒吊着看世界的人他眼中的世界别人往往无法理解，或许只有自称特别调查队的主角们才能理解小西尚纪的内心。







XIV 节制 The Temperance

南　绘　里

南绘里是鸣上悠在幼儿园兼职中认识的母亲，在交流后才知道南绘里并非孩子真正的母亲。节制代表着一种中庸之道，作为一个后妈并不懂得怎么与孩子沟通，于是和孩子保持着不近不远的关系。节制的英文字根来自于拉丁文，意思是“调和”。牌面上的四种图案代表了地水火风四种元素，如何调和在一起这是节制牌的课题。同样节制中还有沟通和协调的意思，身为后母与孩子之间的沟通协调，没有什么比这个更加难以学习的吧。



XV 恶魔 The Devil

上原小夜子

上原小夜子是稻羽市立医院工作的护士，作为一名护士为什么会是恶魔牌呢？当听到酒后的小夜子向鸣上悠吐露自己开始厌恶护士这个工作时各位就能明白了，一个以拯救生命为工作的护士开始厌恶自己的工作时，还有比这个更像恶魔的吗？恶魔牌面上的羊象征着希腊神话中的牧羊神 Pan，代表对外在物质的欲望，无论是功名利禄还是酒色财气，小夜子搭讪鸣上悠去酒吧这个行为就是明显的一个表现。恶魔变得盲目忽视了精神上的追求而重在物质，变得灵性堕落。最后在鸣上悠的帮助下小夜子从精神上发现了自己从事护士职业的本质就是自己从内心渴望拯救生命，这一刻恶魔牌逆位追求从物质又转化到了心灵。













XVII 星 The Star

小熊

小熊可以算是 P4 的吉祥物了，无论是布偶形态下可爱的外形还是脱下小熊外衣后的金发帅哥形象都很招人（尤其是女性）喜爱。星这张塔罗牌如果是指一个人的外貌的话，常常就是金发帅哥或者美女。星这张牌代表了人与潜意识产生连接（而当事人往往没有意识到），在 P4 中小熊就是这样一个将意识世界（现实世界）与潜意识世界（深夜电视世界）相联系的角色。星同样代表了希望与自信，小熊的自信应该不用过多解释了。星星这张牌的课题是如何在人生的风暴中坚守信心，保持希望，不被外在的世界影响内心的宁静。剧情后半在小熊自信的外表下独自一人在深夜电视的世界中迷茫着自己到底是什么，自信的缺乏正是星星逆位置的表现。



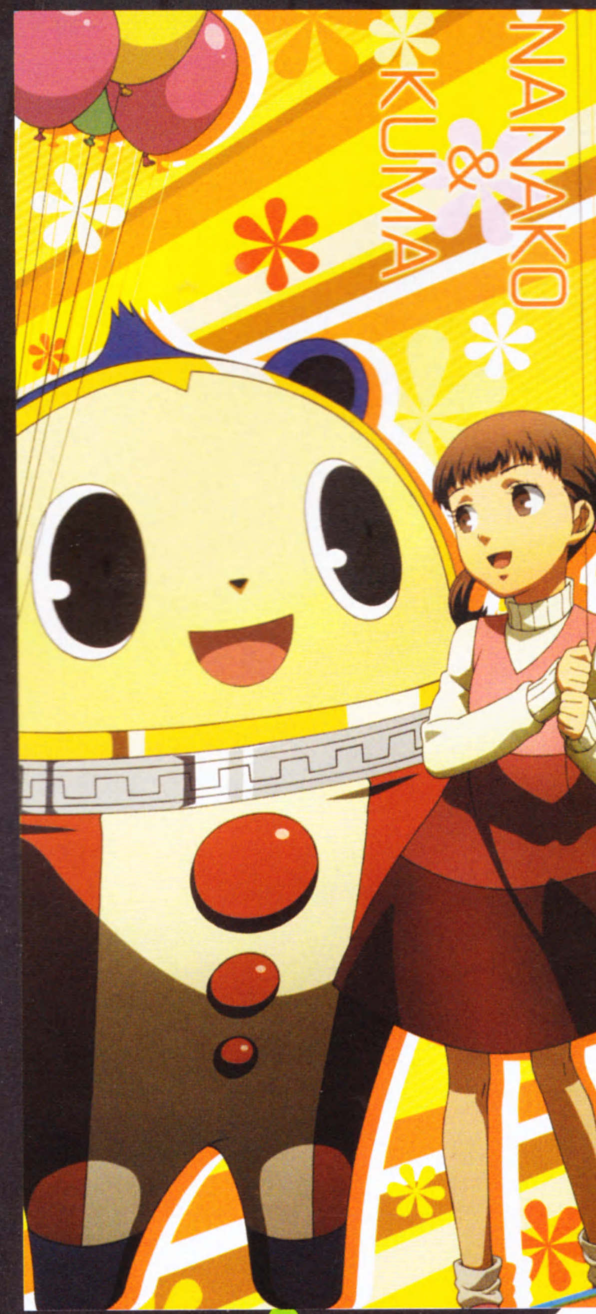
XVI 塔 The Tower

中岛秀

作为教师兼职中认识的中学生，同样是被同学孤立中岛秀和刑死者小西尚纪又不相同，小西虽然被孤立但内心是十分强大的，而中岛秀则会因为同学爽约而偷走了同学的烟花。高塔代表了一种改变，一种成长之前的幻灭。不发生一些变故把原有的高塔推倒，就无法有新的建设。破坏的过程是痛苦的，但没有十足的破坏就没有十足的建造。高塔像一座监狱，而中岛秀是自己把自己孤立在高塔中的犯人，刑死者内心是强大自由的，高塔内心是狭隘软弱的。高塔只有通过外在的破坏才能获得巨大的改变，随着这破坏过程是痛苦和残忍的。

写到这里终于把几张次要的 COMMU 写完了，在这里感叹下动画 13 和 14 话的剧本实在是太有意思了，明明一口气塞进了 4 个 COMMU 的剧情却从两个不同的视点加之夏日祭这段十分巧妙的改编把四个故事都穿插在了其中，而菜菜子看到的表视点和鸣上悠看到的里视点又恰好表达了 Persona 的主旨，不得不说这一改编实在是太神了。













XIX 太阳 The Sun

小泽结实、松永绫音

两人分别为戏剧部和管乐部的成员，由于动画中鸣上悠选择了管乐部，所以在学园祭期间只有松永绫音的剧情。解释太阳这张牌意的时候笔者只需把松永绫音换成偶像大师中的天海春香大家就能明白了。虽然两人形象上差远了，但是性格上都有符合太阳的一面。太阳是更高一层的愚者，比起愚者的盲目向前太阳通过自身的努力不断走向成功。尽管在动画中最后松永绫音在学园祭上的演出差强人意，但是按照太阳的性格不断努力下去的话总有一天会获得回报的，事实上被前辈认同参与了学园祭的演出已经是对自己努力的一种肯定了。







XVIII 月 The Moon

海老原蓝

海老原是运动社的经理，喜欢着喜欢里中的一条的海老原（我是故意写的这么拗口的）在得知一条暗恋里中之后觉得自己被甩了，于是开始了和鸣上悠的交往。写到这里或许大家都觉得比起久慈川来海老原更适合恋爱这张牌，看下去就会知道这种想法的错误了。海老原小时候因为自身肥胖而觉得不安，于是开始减肥学着把自己打扮漂亮。但就是这样一个看上去非常漂亮动人的海老原却并没有男生喜欢，这使她对自己付出的行动感到不安与迷茫。与鸣上悠的交往也只是形式上一句“如果我能喜欢上你就好了”说明了一切。

不安与迷茫，这就是月这张塔罗牌最常见的含义，若隐若现的月光下这种心情完全可以理解。牌面上的蝎子代表着恐惧，因为不安和迷茫而产生的恐惧。拉丁语中的月亮 luna 词根产生的另一个词是 lunacy 意味精神错乱，在鸣上悠面前吵着要自杀的海老原因为不安而变得有些精神错乱。所以比起恋爱，实际上深入分析月才是海老原的主题。







XX 审判 The Judgement

追求真实的同伴们

剧情进行到 12 月 3 日时，只有推理出真犯人进入 True Ending 路线才能得到审判这张牌。在游戏中得到审判这张牌也就意味着主角们的愚者 Commu 等级升到了 MAX。从两张牌的名字中就能得知，在愚者之旅开始时自称特别调查队的人们已经进化成了追求真实的同伴们了。审判这张牌也是 22 张大阿尔卡纳牌中位于世界之前的倒数第二张牌。愚者之旅在结束（走到世界前）要进行一个审判的过程，这里不仅是指通过是否推断出真犯人来审判自称特别调查队是否有追求真实的权利，同时这张牌也代表了主角一行人对于真犯人的审判。动画第 23 话的标题为『In Order to Find The Truth』也是同样的含义。在游戏中这是最后一张获得的塔罗牌（世界没有对应的 Commu），在动画中是在女帝玛格丽特前的倒数第二张，也可以看成是动画里女帝通过审判后决定把自己对应的塔罗牌送给主角们。





XXI 世界 The World

没 有 对 应 的 社 群

终于来到了最后一张塔罗牌，世界并没有对应的 Commu，但是无既是全部。只有获得了之前的 21 张牌，获得了如此多的人与人之间信任，人与人之间羁绊的力量，才能到达最后的世界，因为世界即是人与人的羁绊组成的。在 P4 的世界观中有两个世界，一个是现实世界一个是深夜电视中的世界。我们知道两个世界分别对应意识与无意识的世界，表意识与潜意识的世界。深夜世界中是人们的潜意识，往往充满了阴影（Shadow），而主角们通过战胜自己的阴影，获得了驾驭自己另一种人格的力量——Persona。战胜自己的内心获得另一个人格的力量，这是 Persona 这个系列一直以为的主题。而在 P3 和 P4 中主角能够通过人与人之间的羁绊提升 Commu（社群、简单理解为塔罗牌等级）获得更多 Persona 的力量。人与人之间的羁绊是力量，这是 P3 和 P4 中的一个很重要的主题。从 24 话的标题『这个世界充满了污秽』(The World is Full of Shit）到『我们可以改变世界』(We Can Change The World)，只有完成了愚者之旅的主角们才能完成改变世界的重任。



间奏：天鹅绒房间

欢迎回到我的天鹅绒房间，自此 22 张大阿尔卡纳（ARCANA）牌已经全部解析完毕，客官是否通过这次塔罗牌之旅收益匪浅呢。每一张塔罗牌都是可以代表一个人或者事物，形形色色的塔罗牌排列组合在一起就能形成不同的故事不同的世界，如同意大利著名文学家卡尔维诺可以通过两副塔罗牌的不同排列组合写出『命运交织的城堡』一样，正式这 22 张大阿尔卡纳牌构成了『Persona 4』的故事。塔罗牌同时也是连接我们意识与无意识，表意识与潜意识之间的桥梁，与『Persona』中主角们通过塔罗牌召唤出来战斗的仲魔一样都是我们内心另一种人格具现化的产物。当然一副塔罗牌除了 22 张大阿尔卡纳牌之外还有 54 张小阿尔卡纳牌，这是我们今天的愚者之旅中所不曾涉及的，如果因为这篇文章使客官对塔罗牌感兴趣的话，建议去买上一副塔罗牌和基本入门解牌的书籍开始学习。P4 的塔罗牌之旅就此告一段落了，不过 PERSONA 系列的回顾至此才刚刚开始。接下来是整个系列的回顾。



PERSONA 系列的回顾

在对 PERSONA 系列回顾前先解释下这个词的含义，PERSONA 出自荣格心理学，意为人格面具，即人们在他人眼中表现出的形象，通常是社会和公众期许的形象。而在 Persona 系列中 Persona 为藏在内心深处的另一个自己具现化后产生的力量。P4 深夜电视（マヨナカテレビ）中出现的敌人 Shadow（暗影）则为潜意识中自我（ego）相反的性格，例如深夜电视中天城雪子笼中鸟形象。其实比起 ego（自我）和 shadow（阴影）之间的斗争，小风个人更喜欢 P2 的剧本中拿集体潜意识做文章，关于这点在稍后介绍到 P2 时再详细解说。每一作 Persona 里都有对应的心理学原型，比如 P1 对应的是庄周梦蝶 P4 对应的是荣格心理学，在系列回顾的时候小风也会着重说明。

女神异闻录 Persona

发售日：
PS版1996年9月20日
Windows版1999年3月25日
PSP版2009年4月29日

以开发『真女神转生』系列而著名的业界RPG制作会社ATLUS在1996年于PS上发售了『女神异闻录Persona』的第一部作品。这里先纠正一下一个常见的错误，事实上只有Persona的初代作品使用了“女神异闻录”这个名字，之后的所有作品都是以“Persona”来命名的。之所以初代用『女神异闻录』这个标题因为标题中的女神二字可以和『真女神转生』系列相对应，所以Persona初代也可以看做是真女神的外传，当作品大获成功之后就脱离了真女神系列演变成了一个全新的系列作品了。也就是说我们平时所说的“女神异闻录系列”是错误的，这也是为什么笔者一直用“Persona”这个命名方式的原因。当然，总不能拿Persona直译为人格面具当做系列的标题，于是一般约定俗成也就把女神异闻录这个只有初代出现过的标题当做整个系列的中文名了。在2009年复刻的PSP版中也已经弃用了女神异闻录这个标题而直接叫『Persona』。

如果是从P3和P4开始接触系列的玩家回过头去尝试『Persona』（以下为了方便起见初代简称P1）的话肯定会很不习惯，尤其是战斗系统方面。毕竟是ATLUS从『真女神转生』外开拓新用户群里的一部试水作品，P1的制作人岡田耕始参与过许多『真女神转生』的开发，以现在的观点看实在太过核心向了。以P3为一个分水岭，之前的系列作品可以看成是岡田耕始与金子一马的Persona，P3之后的作品可以看成是桥野桂、副岛成记、目黑将司的Persona。

P1的系统改良于『真女神转生』系列，可以说初代的玩家都是冲着玩系统去的，现在看来当年的系统有许多非常反人类的设定，比如主观视点的迷宫、超高的难度、复杂的系统、缓慢的战斗节奏等等。难度和战斗节奏的问题在PSP版中有所修正，当然玩惯了P3和P4的玩家还是会嫌战斗太拖沓。

P1开始Persona系列很多经典的元素就已经有了，比如可以供主角合成仲魔的天鹅绒房间，天鹅绒房间的音乐以及长鼻子老人的设定相信只要接触过Persona系列的玩家都不会忘记。刷塔罗牌也成为每个P系列玩家所必经的课程，通过与敌人（仲魔）的交涉来获得仲魔的塔罗牌在天鹅绒房间里进行合成和降魔（装备）。P1中虽然每个仲魔都对应塔罗牌中大阿尔卡纳的一个属性，但每个仲魔的塔罗牌都是独一无二的。Persona系列对于心理学，确切的讲是潜意识心理学的致敬从初代开始就显现端倪了，初代上来就是引用一段庄周梦蝶的语句，不得不说『庄子』翻译成日语时髦度还是非常高的，随后剧情中的黄金碟（请不要联想到贝阿朵，谢谢）也是对庄子的另一种致敬。

在P1的故事伊始ATLUS赋予Persona的含义是另外一种人格的力量，P1故事讲述了御影町的主角通过玩召唤Persona的游戏被卷入事件之后展开的冒险故事。现在回过头看才发现这个名字的巧妙，虽然P1和P2没有Shadow的概念但是御影这个名字已经反映出Persona的主题驾驭内心的阴影了。P1故事一共分为セベク篇和雪之女王篇，相比之下セベク篇更倾向于游戏的剧情，一群人召唤Persona结果被卷入另一个平行世界见到了各种不同人格的女主的故事；雪之女王篇则要偏向游戏性，类似以前的真女神玩复杂的游戏系统。作为ATLUS从真女神拓展新用户群尝试的一部作品，总体来说P1还是玩系统大于剧情。2006年ATLUS在手机上还推出了『Persona异空之塔篇』，由于国内玩家无法接触到这里就不多介绍了。



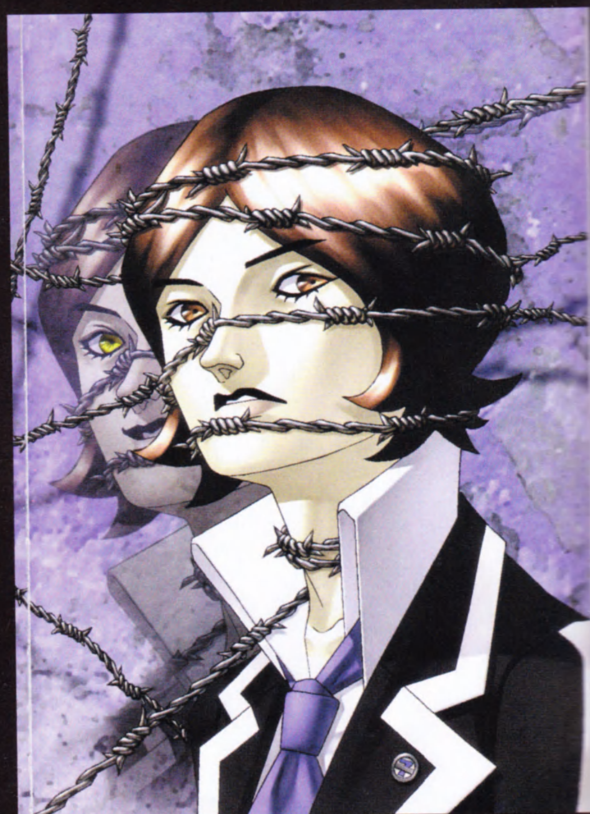






Persona2
罪 & 罚







Persona2 罪发售日：
PS 版 1999 年 6 月 24 日
PSP 版 2011 年 4 月 14 日
Persona2 罚发售日：
PS 版 2000 年 6 月 29 日
PSP 版 2012 年 5 月 17 日（予定）

笔者把 P2 罪和 P2 罚看成了是一部完整作品的上下两部，所以这里还是两部放在一起介绍。其实两部分开来看剧情也都是完整的，如果接触过 P2 罪的话对于 P2 罚中间乱入的前代人物会更加熟悉一些。当然其实把 P1 一起放进去的话 P1、P2 罪和 P2 罚可以看成一个完整的三部曲，毕竟沿用相近的世界观 P1 的场景和人物在 P2 中也都有出现。P2 在 P1 大受好评的基础上对 P1 的战斗系统进行了一些修改，最重要的是去掉了迷宫里主观视点的设定。估计 ATLUS 社内都是玩 DOS 时代『武术』之类 RPG 长大的，能把迷宫视点改进对于现在的 RPG 玩家来说真是谢天谢地。罪以高中生为主角，罚则是大人的视点（刑警与 OL），两部的视点相映成趣算是从两个不同的角度来看这个世界。

如果说 P1 的心理学原型是庄周梦蝶的话，P2 中就是荣格的集体潜意识了。P2 中有一个很重要的系统是谣言系统，比如主角们通过恶魔放出传言某某武器店有神极武器出售的话，那一段时间后就真的会实现，这样刷仲魔交涉的过程就变得更有意思。谣言系统除了和隐藏武器相关外更重要的是跟 P2 的剧情结合了起来，就拿 P2 罪来说，主角们最后拯救了世界，但到头来却发现整个世界的危机是因为主角们放出的越来越大的谣言所产生的，那到底是主角们拯救了世界还是差点毁灭世界呢，这也是标题里罪的含义。另外罪也可以看做是人类的原罪，这也就要涉及到后面所说到的集体潜意识。

我们常说“谎话说一千遍就会成为真理”，在荣格的『谣言与心理』中把谣言与集体潜意识相结合了起来。荣格认为人格结构由三个层次组成：意识（自我）、个人潜意识（情结）和集体潜意识（原型），如果是 P3 与 P4 的剧情是在讨论意识和个人潜意识的话，那 P2 就是在讨论集体潜意识。这也是比起 P3、P4 来笔者更喜欢 P2 剧本的原因之一，P3 与 P4 太过于纠结个人的心理问题，P2 的剧本则是整个社会。在各位拿到本期『二次元狂热』的时候，『P2 罚』的 PSP 版应该差不多也要发售了，请务必体验一下这部作品剧情的精髓！

Persona 3

PS2版发售日：2006年7月13日
PS2版FES发售日：2007年4月19日
PSP版发售日：2009年11月1日

现在绝大多数的Persona系列玩家应该都是从P3开始接触这个系列的吧。从P3开始ATLUS改用的新的班底新的系统使P系列一下子时髦值UP了。制作人从冈田耕始换成了桥野桂。金子一马退居二线，人物与主要仲魔的设定都换成了副岛成记，音乐方面目黑将司则开始独挑大梁担起了整部作品的音乐制作。事后证明ATLUS这个人员变动的魄力，同时也打造了副岛成记+目黑将司这对社会的黄金组合。

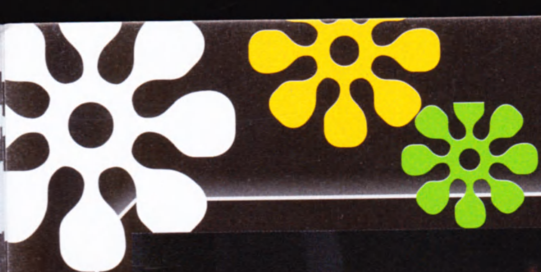
虽然说P1开始就有塔罗牌的设定，不过那仅仅是对应仲魔的22种属性，从P3开始塔罗牌变成了系列一个很重要的线索。想要召唤出对应塔罗牌对应的仲魔？先去获得塔罗牌对应的Commu（社群）去。想要获得每张塔罗牌的Commu？先去触发相应剧情去。什么触发不了相应剧情？那是你的Status不够快去刷能力去！于是P3就变成了白天有些类似GAL（或者说是可以跑地图的『心跳回忆』）晚上爬楼变成RPG刷怪的游戏。别说两个部分结合的还非常完美。白天没触发相因的Commu获得对应的塔罗牌就无法合成对应的仲魔，而Commu的等级提高同时也会影响到合成仲魔的等级。所以要想在迷宫里活下去白天还是好好涨涨属性交交朋友，主角队友们仲魔的最终进化也要依靠对应的塔罗牌Commu升到MAX，不然的话可以想象下P4动画最终话花村阳介的Persona没有进化是什么后果。于是P3开始系列就变成了白天刷好感晚上刷怪的游戏了，甚至许多玩家比起晚上刷迷宫的RPG要更喜欢白天的模式。想想P4A中鸣上悠一个暑假过得有多苦逼就知道了，都说了人与人之间的羁绊是力量，获得力量也没这么容易的。为了挑战一周目全Commu MAX可要一天都不能浪费。

P3开始还引入了另一个设定就是Shadow









PERSONA

trinity soul

ペルソナ ～トリニティ・ソウル～

和影时间，Shadow 不用再多做介绍了迷宫里的怪物同时也是人内心阴影所产生的。而影时间则是每晚 24 点以后主角这种有特殊能力的人才拥有的时间，在影时间中主角人要爬楼砍怪拯救世界。对了，这个 200 多层的迷宫是随机生成的，而且没层看上去都长得一样，这游戏够变态吧。另外 P3 中有个笔者很喜欢的设定在 P4 中被弃用了，P3 里召唤 Persona 是用手枪（没有子弹的）对着自己脑门来一发，大概 P4 里去掉是为了不让小孩子模仿吧。

P3 的大获成功 1 年之后又发售了类似剧情补完资料片性质的 FES，09 年又发售了 PSP 版。此外，小说、Drama、漫画等各个版本相应发售，从此 Persona 算是真正进入大众的视线了。



Persona: Trinity Soul

Persona 系列的首次动画化尝试，于 2008 年 1 月开始作为半年番动画播映，由 A1 Picture 制作。Trinity Soul 这个标题直译的话就是“三位一体”的意思，光是这个标题就能解释出很多种含义出来，3 作为关键数字代表了这是系列第 3 部的动画化，3 也代表了动画中的乡慎 3 兄弟，三位一体又出自天主教可以代表一个人的三种人格。

动画版虽然引用了 P3 的世界观并把动画的时间线设定在 P3 的十年后，但三位一体可以看做是一部单独的作品，P3 里的主角也没有在动画版中出现。

故事讲述了离开故乡 10 年之久的高中生神乡慎与弟弟洵，回到了在绫风市担任警察署长的哥哥谅的家里。而这时绫风市发生过各种各样的怪异事件，富山湾潜水艇中的乘员人间蒸发，市内 10 年来不断出现患上“无气力症”的人，多名学生在皮肤翻转后惨死……作为警察署长的神乡谅以“Persona”为武器，一直追查着潜藏在这一连串怪异事件背后的神秘组织。而被卷入某件事的神乡慎，其“Persona”能力也觉醒了。看了这个设定是否觉得似曾相识？让人觉得这不愧是 Persona 的故事。

不过 P3 的动画总体来说只能算不过不失。一方面没有采用 P3 原有的剧本围绕三兄弟的故事总觉得有些人气不足，另外感觉动画版并没有很好的还原副岛成记的人物原案，动画也没有采用目黑将司的音乐，最后原作党和非原作党都没有讨好。幸好这些问题在 P4A 里都得到了解决。

Persona 4

PS2 版发售日：2008 年 7 月 10 日

在 P3 的基础上 P4 为吸引新玩家又做出了不少改进，首先 200 多层的迷宫改成了一个个小迷宫，每个迷宫也都有了自身的主题和特点终于不显得千篇一律了。人设方面副岛成记采用了更加时髦的设定，主角们的眼镜造型让笔者这种眼镜控大呼过瘾，相对的去掉了打手枪召唤 Persona 的设定有些可惜。剧情方面抛弃了影时间的概念采用了深夜电视的设定，同时每个主角的 Shadow 都具现化成为了 Boss 角色。在剧本突出与自身内心阴暗面的另一个自我战斗的情况下笔者倒是认为剧本一代比一代写的小气了，但反过来说正因为这样的设定把角色的性格和个人魅力放在了首位，每个角色都有各种季节服装以及眼镜造型，吉祥物般的小熊。每个人对应的 Shadow 的剧情，造就了天城雪子、理世、白钟直斗这样的人气角色。可以说 P4 的角色形象是历代里面塑造的最成功的。2011 年 10 月的动画化又使 Persona 系列被更多的人群所熟知和接受。PSV 版『Persona 4 The Golden』预定 2012 年 6 月 14 日发售，在 PS2 版的基础上又新增了诸如滑雪、海边事件等新增剧情，目黑将司也预定为 P4G 制作新曲。小风已经等不及 P4G 的发售了。







Persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA





街机版启动时间：2012 年 3 月 1 日
PS3/360 版发售日：2012 夏预定

Persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA（以下简称 P4U）是基于 P4 世界观的 2D 格斗游戏。街机版已于 2012 年 3 月 1 日投入运营，PS3 和 XBOX360 版预定今夏发售。出于 P3 与 P4 的游戏制作人桥野桂的提议，ATLUS 与 ARC SYSTEM WORKS 共同制作了这款格斗游戏。P4U 的故事承接在 P4 故事完结的两个月之后，深夜电视里突然出现了名叫“P-1 Grand Prix”的格斗番组，于是自称特别搜查队的成员们再次进入了深夜电视的世界中展开了冒险之旅。

抛开剧情不谈 P4U 说白了就是系列人气角色大杂烩的格斗游戏，不仅 P4 中自称特别搜查队的成员悉数登场，P3 中的人气角色例如桐条美鹤、真田明彦、アイギス等也乱入深夜电视的世界，在 4 月 5 日最新的一次版本更新中 P3 的人气电梯女伊丽莎白加入了对战的行列，相信姐姐玛格丽特在之后的更新中也会作为隐藏角色出现，只可惜久慈川理世是非参战角色，不然真想听听理世酱被打时钉宫的娇喘声（你够了！）除了一般 2D 格斗游戏都有的要素外，P4U 的特点就属 SP SKILL 和 PERSONA Link 了，比起笔者用文字来解说系统建议自行去搜索一下对战视频会更快的理解本作的特色。对于国内玩家而言要玩到本作还得等到夏天的三红机和三公主版的发售。

结语 EPILOGUE

因为 P4A 的关系跌入了塔罗牌的这个坑，在读塔罗牌相关书籍的时候为了自己方便理解常常用 P4 的角色做联想练习，这个时候想到如果用塔罗牌来写一篇 P4 的人物解析那肯定很有意思，于是就有了这篇文章。恰逢之前又补了基本心理学的书，在编辑的建议下干脆结合心理学把 Persona 整个系列简单的回顾了一下。小风布教时一直对人说若是不懂塔罗牌和心理学那对 Persona 系列的理解就大打折扣了，希望这篇文章之后有读者能对塔罗牌和心理学感兴趣，那就是笔者最大的荣幸了。▲





Love
lost in whirlpo
Something abou
the NTR games

迷失于灵欲漩涡中的真爱

我的女友是建筑系 『ボクの彼女はガテン系』与 NTR 游戏大科普

■文 / 大山同学 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 /

你喜欢戴绿帽吗？Do you like to wear a green hat?NTR complex and NTR games

——NTR 情结与 NTR 游戏

近几年来，随着这个门那个门的出现，NTR 以一个网络新鲜词的姿态出现在国内众网民的视野里。然而与很多人会用 233 却不知道起源是猫扑表情编码一样，相信不少朋友也并不清楚 NTR 的原词及其准确意思，所以在进入正题前就先让笔者来简单科普一下。

起源——NTR 其实并不是什么新鲜词，这三个字母缩写的原型是日语寝取られ（发音：Ne To Ra Re，取罗马音首字母就是 NTR），是寝取る的被动形，其意思可以直接望文生义，就是指自己的妻子或爱人红杏出墙与别的男人发生了肉体关系，被睡（寝）走（取）了。虽然目前是采用 NTR 这个日语词缩写来描述这种现象，但实际上 NTR 文化最浓厚的地区不是日本，而是法国。法语中甚至按是否知情以及知情后的表现细分成了三个不同的名词来描述 NTR 行为中的男主角（即绿帽主人），在日本大受欢迎的法国电影『Emmanuelle』（日文名：『エマニエル夫人』）中丈夫怂恿妻子搞外遇的一段使作品在男女观众心中都印象深刻。这部电影和原作小说不但没有中文版，甚至连正式中文名都没有，不过知道内容的话大家也不会觉得奇怪了。当然，实际上绝大多数 NTR 作品我们都只能看原版……大家都懂的。



NTR 现实——现实中的 NTR，其实是指一种男性特有的受虐型特殊性癖，通俗点说就是 M 的一种。其表现为看到或知道自己的妻子或爱人与其他男人发生关系时会变得兴奋。NTR 情结源远流长，可能与 3P、换妻等行为有直接关联。历史上有很多文学家以小说、戏剧等形式描写了这种特殊的行为。日本较早描述这种性癖的文学作品有谷崎润一郎的『鍵』，说的是一个中年人为了达到兴奋的目的故意让自己的妻子与年轻男人接触的故事。而据说 M(Masochism)这个单词的起源、奥地利小说家莫索克 (Leopold Von Sacher-Masoch) 本人就正是 NTR 体质。

NTR 游戏——由于真正有 NTR 体质的人是少数，而游戏要赚钱就得卖给尽可能多的人，所以游戏里的 NTR 大部分并不是通过 NTR 行为激发玩家的 M 性体质，而是刚好相反，通过刻画女主角在肉欲的翻弄中渐渐堕落变心的过程来激发男性玩家与生俱来的雄性征服欲。相当一部分 NTR 游戏干脆不取 NTR 的原意即被动形的寝取られ，改为取寝取る的主动形寝取り（Ne To Ri），即送绿帽给别人戴。然而并非所有 NTR 类游戏都是挂羊头卖狗肉的，业界中也存在少数真的以男主角目睹所爱之人在其他男人身下呻吟时那种绝望、悔恨和愤怒的心情为主轴来展开剧情的真正意义上的 NTR 游戏。也许有读者会觉得，



我又不是 NTR 体质的 M，这种给男主角戴绿帽的游戏到底有什么意思？此言差矣。试想一下，喜欢看恐怖片的人难道真的希望碰到鬼或者杀人狂？不是的。人类对未知总是有一种渴求，恐怖片也好 NTR 游戏也好，都只是这种渴求的一个释放口。通过文字和画面，使观众感受到正常情况下不会也不想得到的体验，从而达到一种另类的满足，甚至可以从此引发出一些日常被忽略的反思，这就是 NTR 游戏的存在价值。

下面就让笔者以业界老铺 ELF 的 NTR 大作『ボクの彼女はガテン系 / 彼女がした事、僕がされた事 / 巨乳妻完全捕獲計画 / ボクの妻がアイツに寝取られました。』（笔者吐槽：这到底是谁想的标题啊！）为切入点，与大家一起戴着绿帽寻找那迷失于灵欲漩涡中的真爱吧。

为了使文章简洁点，以下的游戏标题会缩写成『ガテン系彼女』。


▲奥地利小说家莫索克



ボクの彼女はガテン系

My girlfriend is a blue-collar worker

- 游戏公司：elf
- 剧本：土天冥海
- 原画：門井亜矢、ゆずちち
- 音乐：Tutti、MaRBiN、Sinn.planet、未来
- 发售日：2011/12/08

主要人物 Main Charater

Tanaka Masashi 田中政志

男主角。与美咲首次相遇时也是 19 岁。当时的田中正处于 NEET 状态中，住在一间被附近的人称为鬼屋的老旧公寓里，除了每周三次的便利店打工和必要的购物外基本不出房门半步。某天由于电视机坏了他一边苦恼没钱买台新的一边在街上漫无目的闲逛，结果无意中走到美咲所在的工地，被会田看上，半强迫状态下作为美咲的手下开始在地盘打工。

田中为人怯懦被动，非常不善于主张己见，对方态度强硬一点就无法拒绝，但同时却有着过人的韧性和责任感，即使是非自愿状态下接受的工作也一定会坚持到底，而且诚实正直。正是由于这种性格，田中一次又一次地错过了辞职的机会，“无可奈何”地把这份临时工坚持了下来。渐渐地由于感受到美咲的温柔和工友的热情，田中真心喜欢上了建筑这份工作，也无意识地喜欢上了美咲。最后在美咲的主动下田中终于意识到自己对美咲的感情，鼓起勇气抱得美人归。然而田中过份忍让和被动的性格不知不觉中成为他与美咲之间的一道鸿沟，结果使会田有了可乘之机。

Kaitou Misaki 海藤美咲

女主角。与男主角首次相遇时是 19 岁。美咲的母亲早逝，父亲靠经营一间私营建筑公司养活一家。在美咲 19 岁那年父亲因劳累和伤病无法继续工作，于是美咲不得不独自挑起海藤建筑公司的大梁，在会田的安排下当起了建筑地盘的现场主任。美咲表面上强气果断不拘小节，丝毫不会因男女有别而产生身体接触上的顾虑，但实际上只是由于太天真而完全没有意识到问题所在，骨子里是一个害羞单纯的小女孩。

美咲看似行为粗鲁，实际上非常温柔细心；对陌生人的态度看似严厉老练，但一旦认可了一个人就毫不设防，表现出几乎无条件的信任。美咲这种善良、温柔与包容虽然把男主角从 NEET 的深渊里拯救了出来，但同时也为后来的悲剧埋下了伏笔。





Aida 会田

NTR男。会田建设集团老总的儿子。自从美咲的父亲把美咲带到工地见过一次后就一直觊觎着美咲的身体。为了得到美咲，会田先是利用自己的地位给海藤建筑公司分配工作，从而获得美咲及其父亲的信任，然后看准了美咲认真负责说话直率的个性，故意把一些懒散的人分配到她手下，等美咲对他们进行呵斥后再暗中解雇掉，使美咲以为是自己的责任，再一边安慰美咲一边去找下一批懒散零工，以此对美咲施恩。

会田表面上是个温厚的好好先生，实际上是只老谋深算的狐狸。可惜他一个走眼找到了男主角，结果从客观上促成了男主角与美咲的结合。但是会田的欲望并没有因为美咲与男主角结婚而消失，反而随着与美咲见面的机会越来越少而越发变得强烈，最终，扭曲到极点的会田策划了这次NTR行动。与很多NTR游戏里仅仅是为了玩弄女主角而行动的NTR男不同，会田虽然是从肉体出发，但却也是真心喜欢着美咲的，他对美咲的了解甚至在男主角之上，所以才能不着痕迹地一边对美咲进行调教一边还使美咲认为这都是她自己的错！比起肉体派的NTR男，会田这种既执着又狡猾的类型才是最可怕、最防不胜防的。

塩原 Shiohara

NTR受害者。由于现场目睹了女朋友ナオ与其他人的啪啪啪，塩原不仅心理变得扭曲，而且落下了NTR体质。塩原正式登场时的身份是男主角建筑公司的雇员。在一次偶然的机会下，塩原目睹了坐在会田车里的美咲，从而比男主角更早知道了美咲被寝取的事，但他却一直对男主角保密，直到男主角因为发现美咲出轨失魂落魄后才主动向男主角提出向会田和美咲报复的建议。塩原表面上冷静沉着，不停地在帮男主角出主意，但实际上由于经历过当年的创伤，塩原已经成为了一个可以把妻子当成道具使用的冷血无情的人，他之所以帮助男主角，一方面是要对NTR男会田和出轨的美咲进行惩戒，另一方面是要把男主角拉进NTR体质的火坑之中。在Fin01里，男主角完全按照塩原的建议去做，虽然最终成功地惩戒了会田，但却与美咲双双陷进塩原定下的“游戏规则”中，形同傀儡。







ナオ nao

塩原的妻子。ナオ本性温柔，稍微有点内向，是典型的可爱小动物型性格，但是却有一个很大的缺点，就是不懂得如何拒绝别人，只要对方在她面前装可怜挤出一点眼泪，就算是接吻上床这种过分的要求也很难说不。因此在面对有恩于自己的前辈流着眼泪说出的无理要求时，她最终还是选择了献出自己的身体，结果令塩原留下了无法复原的心理创伤。

虽然身体出轨了，但ナオ内心还是爱着塩原的。怀着对塩原的爱以及出轨的负罪感，ナオ自愿成为了塩原的道具。在塩原帮助男主角夺回美咲的过程中，ナオ渐渐也对男主角产生了好感。在塩原被捕、美咲失踪的结局里，ナオ一直陪伴了男主角二十多年，无名、无份、无爱、无恨，有的只是互舔伤口的慰藉和苟且偷生的安宁。

STORY LINE 剧情介绍



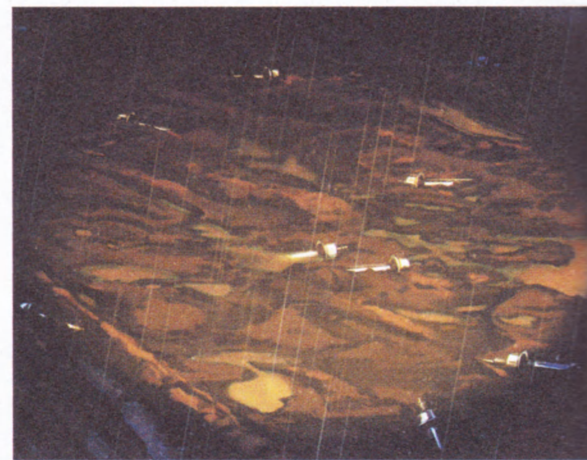
故事开始于2006年晚秋，当时19岁的政志是个无目标无技能无勇气无活力无所谓的超级大混子，整天龟缩在一间被附近的人称为鬼屋的破旧公寓里，靠每周三次的便利店打工维持生计，每天干的事情除了吃喝拉撒睡就只有看电视，是一个标准的NEET。然后在某一天，一觉醒来的政志发现一直与自己相依为命的电视机突然归天，在试验过各种原始方法均告无效后，失去了心灵支柱的政志迫于无奈只好走出了房门。然而一台新电视机的价钱是政志这种NEET无法承受的，陷入失望与迷惘的政志漫无目的地在街上晃悠着，无意中就晃到一处建筑地盘前。“招募临时工，经验技能不限，日薪9000円，每日结算。”地盘入口前几行醒目的大字使政志停下了脚步。日薪9000意味着打几天工就能买一台新电视，但是地盘工作自己根本干不来，然而不做的话估计这辈子都买不起新电视，可是去做的话搞不好没几天就直接累死了……丰厚的条件与可以预见的辛苦使政志无法马上定下去或留的抉择，一时间只能呆呆地站在原地，任由脑中的天使与恶魔展开激烈的对战。就在这个时候，一只手静静地搭上了政志的肩头：“这位小哥，要来打工吗？”





还没等政志回过神来，搭肩的男人就已经拉着他向地盘里拖。政志想拒绝，但性格怯懦的他在这种情况下根本就说不出完整的句子，畏畏缩缩地刚吐出几个词就被堵了回去；他想挣脱男人的手，但缺乏锻炼的身体在地盘工作人员面前根本无从反抗。在近乎被绑架的状态下，政志被带到一位漂亮的女性面前。“会田先生，这是谁？”“我刚找到的临时工哦，美咲小姐。”“哈？就这个软脚虾？”“别这样说嘛，你与肌肉男不好相处不是么？”……完全无视政志的挣扎与抗议，两个人就在政志面前争论起了他的去留。……最终这位名为美咲的女性被这个叫会田的男人说服，皱着眉头接受了聘用政志这个“软脚虾”的事实。不等混乱的政志搞清状况，美咲就开始以上司的身份向政志下指令。政志嗫嚅着想抗议，但在“海藤主任”的高压下这种抵抗根本毫无作用……结果在半强迫状态下，不擅长主张己见的政志无可奈何地在地盘干起了粗活。





地盘工作比想象中更辛苦，政志干了半天就想缩了，但NEET到极点的他连手机都没充

[illegible]，又不愿意不辞而别，于是决定在第二天早上当面辞职。结果第二天一早政志到了地盘，辞职一事还没说出口，美咲就告诉他昨天和他一起打工的另外两个人已经电话辞职走了。“你还肯来真是帮大忙了，想不到你还挺有骨气的，昨天说你是软脚虾真是对不起啊。”看着美咲真挚的眼神，政志已到嘴边的辞职又被吞了回去。一整天的劳动当然比半天更辛苦，政志累得几乎是爬着回家的。“明天死也不会再去了！”政志一边开门一边在心里对自己说，然而马上就发现了问题：因为累过头，政志连鞋都忘记换，穿着安全靴就回家了。“……明早提早一点去把鞋还掉就走！”……可是到了第二天，政志发







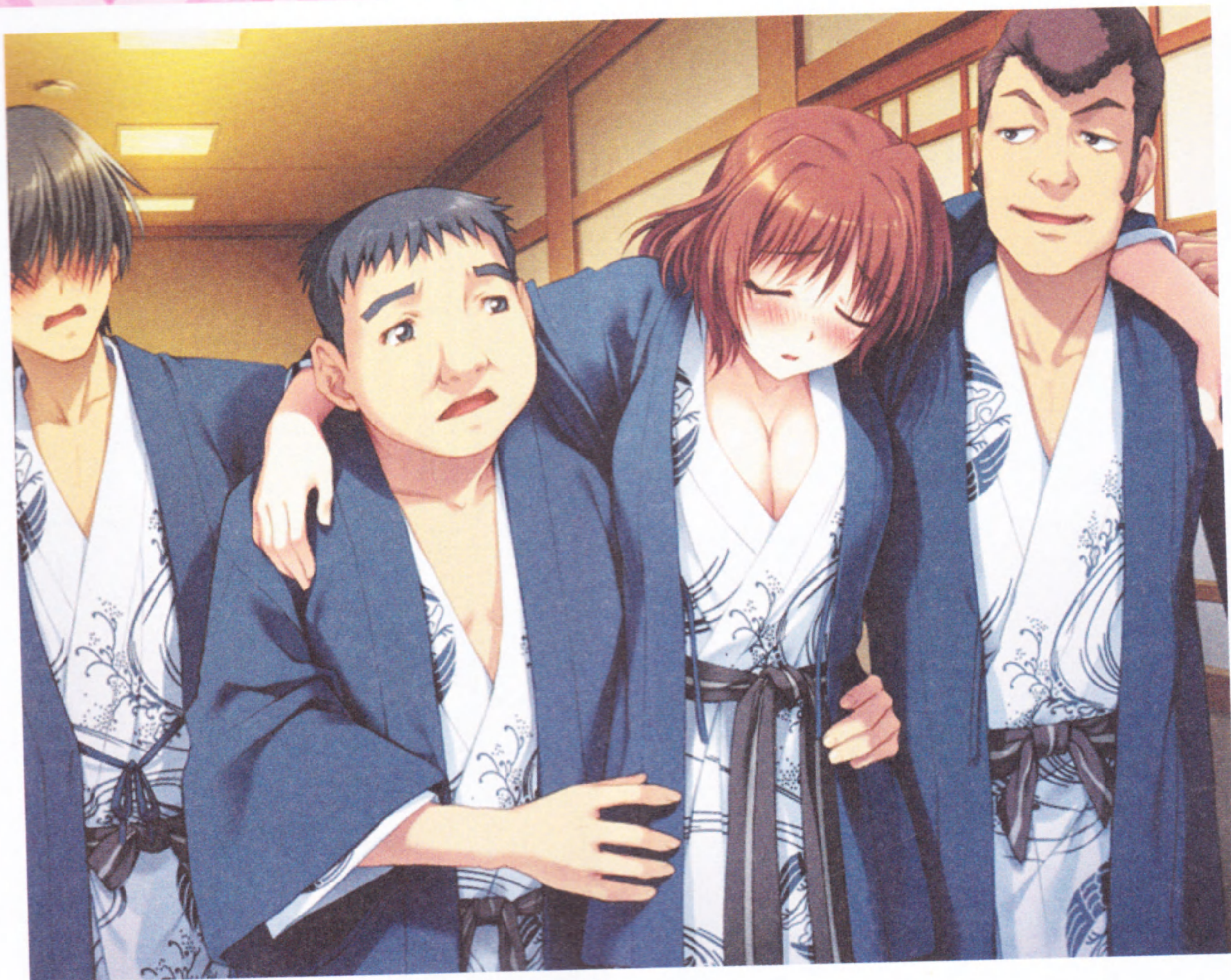


现昨天找回来的两个临时工又先他一步辞职了。

就这样，总是比别人慢一步的政志奇迹般地把这份非本意的工作坚持了下来。慢慢地，虽然能力一般但老实苦干肯负责的政志被其他人所接受，融入了工友的圈子中，政志自己也不知不觉中真心喜欢上了这份工作。在打工的日子里与美咲之间发生的一连串事件使两人的距离快速拉近。终于在一次政志送美咲回家的路上，美咲主动向政志表明了自己的心意。心意互通的两人很快就找到了各自的新目标：政志决定在建筑业上继续发展，而美咲则决定关掉海藤建筑公司，去念短大以实现自己发型师的梦想。

三年后，政志与美咲可喜可贺地结成夫妇。政志在会田的帮助下开设了自己的建筑公司，美咲也开设了自己的发型屋，一切看上去美好而顺利。然而政志经历了多年磨炼依然改不掉忍让被动的性格，而美咲在找到政志这个依靠后也不再像当年独力支撑家庭时那样故作坚强，恢复了温柔羞涩的本性。两个人都因为体谅、尊重对方而压抑着自己的需求，再加上工作上要处理的问题一大堆，结果明明是相亲相爱的一对，中间却总仿佛隔了一层屏障。2012 年秋，即结婚三年后，事业上了轨道的两人在会田的邀请下一起参加了会田公司的集体温泉旅行。在美丽的自然环境下身心得到放松的两人回顾了这些年的点滴，再次确认了双方的爱，并订下了生孩子的计划。

旅行后，一切表面如常。美咲如愿怀孕了，十个月后为政志生下了一个男孩。初为人父的政志为了养家工作得更加卖力，却完全没注意到夫妻两人共处的时间越来越少。渐渐地，美咲的表现开始有点异常，经常声称工作需要弄得很晚才回家甚至彻夜不归，政志偶尔想与她缠绵一下也总是用各种理由推托掉。政志直觉觉得有点问题，但美咲在照顾他和孩子的事情上依然是不遗余力，即使半夜才回家，第二天







也一早起来为他做便当。看着这样的美咲，政志最终选择了相信自己的妻子。但是一年后的一天，美咲突然对政志说要放弃发型屋的生意，重新回到会田建筑公司里做地盘主任。政志这时才意识到问题可能远没有他想象中简单。然而美咲对家庭的照顾依然没变，政志也没有发现什么有力证据，在忍让被动的性格与现实逃避的双重影响下，政志选择了继续沉默，期望着自己的预感是杞人忧天，期望着有一天美咲会主动向他交待一切。

就这样又过了一年，美咲的表现越来越奇怪，政志也越来越感到不安，终于在一个晚上，政志的电子邮箱里出现了一封奇怪的视频邮件，视频的名字叫『你所不知道的妻子_2013年9月』……

原来会田早在2006年的时候就觊觎着美咲，他看准了美咲认真负责对偷懒的人毫不容忍的性格，故意找些懒散的人做美咲的手下，等他们被美咲训斥后就偷偷在电话里解雇掉，让美咲以为这些人是被她骂跑的，再以一副理解的姿态去安慰她，以此来慢慢获取美咲的好感。然而政志的出现破坏了一切。这个连电话都没充值的死NEET却有着意料之外的毅力，那笨手笨脚但认真负责的态度还迅速地使美咲产生了好感。在各种小手段不奏效后，会田把心一横背着美咲炒掉了政志，可惜为时已晚，美咲与政志之间已经产生了会田不可割裂的羁绊。此后，美咲离开了建筑界，并在三年后与政志结婚。会田眼看着美咲成为别人的东西，离自己越来越远，却无能为力。幸好政志选择了在建筑界发展，靠着会田建筑的牌子，会田通过与政志的公司合作勉强维持着自己与美咲的关联。但对美咲一家越了解，会田就越不甘心。看着美貌依然的美咲与傻乎乎的政志卿卿我我，会田心中不断膨胀的妒忌、悔恨与执念汇成了黑暗。“只有我才是有资格留在美咲身边的人！”被黑暗吞噬的会田通过金钱收买了黑川与珍念，开始了他的美咲夺还计划。

会田以公司员工温泉旅行为借口，以合作











伙伴之名把政志与美咲请到了温泉旅馆，然后自己在宴会上装醉支开政志，再让黑川下手用混了药的酒先后把美咲和政志迷倒，接着就在政志的身边把不省人事的美咲强暴了。这还没完。仗着美咲对自己的信任，会田以“中间人”的身份，代表“黑川”用宴会上的走光照片对美咲进行胁迫。会田摆出一副受害者的嘴脸，要求美咲答应“黑川”的变态要求，还声称如果美咲不答应，不仅他自己会出事，政志的公司也会受牵连。可怜善良的美咲压根没想到幕后黑手是一直以来像亲人一样照顾自己的会田，于是一次又一次地满足了“黑川”越来越过份的要求。而会田在胁迫的过程中惊喜地发现，原来政志从来没有真正满足过美咲的需求，于是更加放胆地对美咲进行各种开发调教。

不停地受到未知快感冲击的美咲不知不觉中陷进了会田的肉欲陷阱，等到她有所察觉的时候，身体已经离不开会田了。然而会田并不满足于单纯的肉欲关系，他希望的是从身心上完全占有美咲，但美咲对政志的爱异常坚定，即使身体已经深陷快乐的漩涡之中无法自已，精神上也几乎被洗脑成会田的奴隶，但被问到所爱的人是谁时答案永远只有政志一个，就算会田使出了“孩子可能不是政志的”这招杀手锏，依然无法摧毁美咲对政志的忠诚。最后，无计可施的会田只好把目标转移到政志身上，寄出了上述的视频邮件，企图让政志主动放弃美咲。

剧情发展到这里，摆在政志面前的有两种选择：战或降。选择降的话政志就会陷入塩原的圈套，虽然最终排除了会田，但他与美咲却成了塩原“游戏规则”下的玩物。如果选择战，则政志会主动询问美咲视频的事，发现会田欺骗了自己的美咲冲到会田家里以死相迫拿回了所有的视频，但却没脸再见政志，一个人躲了起来。政志在塩原和变节的黑川帮助下最终找回了美咲，却因自卑和连续的挫败感落下了与塩原一样的 NTR 体质，无法进行正常的夫妻生活。在塩原的唆摆下，靠会田拍下的视频已经不能满足的政志策划了一次“温泉旅行”，亲手把美咲送了出去。一再被至亲之人背叛的美咲终于明白到自己的被动与软弱才是问题的症结所在，也知道了政志因自己的背叛而产生了特殊性癖的事，于是她再次换上了“海藤主任”的强气面孔，主动挑逗政志，并直接地向他表明了自己的真心：“能力什么的无所谓，这个世界上只要结合就能令我感到无比幸福的人由始至终只有你一个。”在美咲的主动献身下，政志渐渐找回了信心，打破了塩原的诅咒。虽然已发生的事不能抹消，政志的癖好也没有完全复原，但真爱仍在，日子还长，两个人一起努力寻找属于自己的幸福形态就好……



Game Comment and Key words in NTR games

作品浅析与 NTR 游戏的几个关键词

就在不久前，大部分人都还在觉得 ELF 这老铺快玩完了。因为近几年 ELF 新作质量平平，复刻一个接一个，精力都花在动态 CG 制作上，给人一种苟延残喘的感觉。而『ガテン系彼女』在发售前几乎没见宣传，而且是 DMM 独占，只有下载版，至今为止在网上我们找不到任何本作的官方详细介绍，官网上甚至就只挂了一张简陋的宣传图。加上那看上去毫无诚意的标题，谁都认为这只是个骗经费的小作，甚至会觉得是 ELF 离关门不远的标志。然而当本作正式开卖后，几天内就有无数人的眼镜爆掉了。

"NTR 系的巅峰"、"这辈子玩过最厉害的 NTR 游戏"……一时间赞美之声从 2ch 以及各种相关网站爆发出来，在 2ch 的 NTR 讨论串和 ELF 讨论串里甚至有不少人为之前对 ELF 的无礼下跪道歉。如果说『同级生』与『下级生』奠定了 ELF 在纯爱分类下的地位、伊头三兄弟在凌辱分类为 ELF 打下半壁江山的话，『ガテン系彼女』就是把 ELF 推上了 NTR 分类的王座。这是一个很正统的 NTR 游戏，又是一个突破传统的 NTR 游戏。下面就让笔者从 NTR 游戏的几个基本要素来浅析一下『ガテン系彼女』是如何做到不改变 NTR 游戏固定架构的前提下突破了一般 NTR 游戏的界限的。









▲官网上唯一一张宣传图

关键词一：男女主角的关系

这是 NTR 游戏基础中的基础，男女主角之间如果没有感情，就谈不上 NTR。大部分的 NTR 作品在处理男女主角的既定关系时都是采用最直接粗暴的方法，开篇就说"这是我的妻子 / 女友 / 暗恋对象"云云，然后随便来几次卿卿我我的交谈就把重心切到 NTR 上。这样做好处是省事，坏处是玩家对两人的关系毫无实感，对女主角的感情更是只能靠画面和 CV 的演技来引导。当然如果剧本功力够可以在 NTR 的过程中进行一定程度的补充，但有这种实力又肯这样做的脚本不多。于是这种 NTR 游戏大部分进行到最后都成了调教系，只能给予玩家征服的快感，而无法令其产生悔恨和屈辱的感觉——然而后者才是 NTR 的本质。

『ガテン系彼女』却不一样。游戏的第一部分花了很大的篇幅去刻画男主角与美咲从相遇到相知再到相爱的过程，无视最后那渗透着不详感觉的结尾的话就是一个超高质量的纯爱剧本。通过这一部分的描写，男主角与美咲的形象变得鲜明而真实，两人间的感情也很容易令玩家产生共鸣，笔者在进行这一部分的时候甚至一度想过要中途放弃，以免亲手破坏这甜蜜得令人晕眩的幸福。这种"先捧上天堂再摔下地狱"的处理方式用在一个 NTR 游戏里威力是惊人的，正因为有这样一个传统而又反常规的开头，接下来的 NTR 部分的冲击力一下子被提升了好几倍。表面上与 NTR 关系不大的纯爱剧反而成了本作成功的关键。



关键词二：女主角

NTR 游戏里男主角的设定非常统一，基本上都是怯懦、被动（或者自负、幼稚）、存在感薄弱，但女主角的设定就很自由，从最常见的清纯内向系到强调征服感的强气系都有。对一个 NTR 游戏来说，女主角能不能被玩家喜欢直接影响到 NTR 剧情的冲击力，因此选择怎么样的一个女主角可以说是 NTR 游戏的核心，决定了整个剧本的走向和质量。

『ガテン系彼女』的美咲毫无疑问是一个成功的例子。在游戏开头部分里美咲的表现容易令人误以为她是一个强气豪迈的假小子，但随着剧情的深入，美咲内心的柔弱部分慢慢地浮现了出来，从一个姐姐型角色蜕变成一个能

激起男性保护欲的形象。这种转变在细腻的文字描写下不仅没有令人觉得矛盾，反而使人产生一种美咲“渐渐向男主角敞开心扉”的感觉。立体的描写使美咲的形象饱满而真实，也使美咲在整个故事里的行动——包括被 NTR 部分——变得统一而且合理。看到美咲被会田欺骗时玩家会产生一种想冲上去揭露真相的焦躁感。而不会像一些游戏里一样看到女主角的行动时只会想吐槽。





▲▲从假小子到贤妻良母的转变

关键词三：寝取过程

这是 NTR 游戏的主轴。这一部分可以再细分为寝取方式和女主角的堕落过程两部分。

一般 NTR 游戏里的寝取方式大体可以分成两种：强推与诱推。前者要么是靠体力优势霸王硬上弓，要么是用药或者催眠，共通点是都无视女主角的意志，以暴力的方式强制征服；后者则是通过胁迫或者语言技巧使女主角在自愿或半自愿状态下与 NTR 男发生关系，再技术性击倒。前者对脚本水平要求比较低，只要设定NTR 男有个黄金下体帝王巨根就行了，实在不够还可以玩轮推，但问题是非常容易演变成纯粹的调教系或凌辱系而失去了 NTR 的特点；后者更有 NTR 的感觉，在煽动玩家的 M 性上更胜一筹，但对脚本的要求很高，写得不好的话 NTR 男和女主角都会变成傻冒，NTR 剧情也会变成吐槽点。

『ガテン系彼女』采用的是诱推的方式。但和很多 NTR 游戏里 NTR 男与男女主角的关系很疏远不同，『ガテン系彼女』对会田和美咲的关系也作了非常细致的描写。尽管会田一开始帮助美咲是出于私欲，但客观上看他的确是当时美咲一家的救星，因此美咲一直把会田当成是亲人一样，在与男主角的婚礼上有一张照片是穿着婚纱的美咲右手挽着男主角，左手挽着会田（笔者注:这个时候的美咲可还没被 NTR 哦），脸上是幸福满点的笑容。正因为有了这层关系，





美咲被会田胁迫就范的过程就比一般的 NTR 游戏更合理。试想一下连当年的 NEET 男主角都能给予信任与包容的美咲，又怎么能够狠下心来拒绝至亲会田哭丧着脸的苦苦哀求呢？而会田就是看准了这一点，利用自己多年来构筑起

的信任与好感，一次又一次巧妙地把美咲引诱进自己的圈套之中。而这种“敌人就在意想不到的近处”也是『ガテン系彼女』比其他 NTR 游戏优胜的地方之一，这个能令人联想起一堆三次元例子（比如陈冠希老师）的设定使游戏的真实感大增，进而使 NTR 的感觉更加强烈。

女主角的堕落过程是 NTR 游戏的最大看点。看着女主角从奋力抵抗到口嫌体正直再到身心陷落，在娇喘与呻吟声中再夹一句有气无力的“对不起，XXX（绿帽男）……”，简直是对雄性天生征服欲的最大满足。不少玩家之所以去玩 NTR 游戏，图的就是这种比普通凌辱调教系更强的征服快感，至于 NTR 本质的屈辱感和挫败感反而被忽略了。不少 NTR 游戏为了更好地唤起玩家这种原始欲望，还专门加进了女性视点，以直接的方式去刻画女主角从挣扎到屈服再到顺从的心理变化，例如只做 NTR 游戏的アトリエさくら公司就有半数作品有第二周目开启女性视点的设定。然而这个过程看上去很简单，要写好却一点也不容易。首先是堕落的速度。很多同人 NTR 作品最大的败笔就在女主角的堕落速度上，明明一开始还表现得坚贞不渝，结果推倒一两次就完全陷落，给人的感觉就是“你对男主角的感情也不过如此”。不仅没有爱人被 NTR 的屈辱感，连征服感也由于难度太低变得不咸不淡的。其次是堕落的结果。在这个问题上 NTR 游戏玩家可以分成两派，一派强调征服感，喜欢看到女主角身心完全陷落；另一派则是希望女主角能始终保持最后一点理性，既能强化男主角的悔恨感和屈辱感，又给男女主角留下最后一点救赎的机会。

笔者认为，让女主角保留一点理性更符合 NTR 情结，简单地完全陷落就会失去那种有机会挽回但又找不到方法的焦躁感，NTR 剧情的虐心效果相对就要差一点。不过凡事也有例外，同人游戏『陰湿オタクにイカれる妹』就玩了一把女主角完全陷落后在 NTR 男的唆使下装作洗心革面从零开始，结果结局里再次背叛的把戏，把男主角狠狠地虐了一把。

『ガテン系彼女』在美咲堕落的描写上又比一般 NTR 高了一档。首先是时间。一般 NTR 游戏时间跨度顶多几个月到一年，某些快刀斩乱麻的同人小作甚至可能一个月内就跑完全程。但『ガテン系彼女』剧情前后跨度 11 年（某些结局甚至是 30 年），只算 NTR 部分也有整整四年，那种幸福的日常一点一点被侵蚀的实感是其他 NTR 游戏所没有的。其次，美咲从头到尾都没有放弃对男主角的感情。尽管已经被调教到差不多成了会田的奴隶，但美咲在面对会田时那业务式的表情与语气和面对男主角时的真心关怀完全不同（感谢原画和声优的努力）。而越是察觉到这种不同，看到美咲不能自已地在会田的身下发出呻吟时就越觉心痛。再对比一下两个“20 年后重逢”结局里的美咲（一个是男主角成功排除了会田找到美咲，但无法彻底原谅她，于是美咲一直等，其间守身如玉，而且为了保证男主角能认出自己一直注意保养，20 年后美貌依然；另一个是男主角被会田诬陷，遭到法院强制离婚，美咲失去一切，万念俱灰之下躲了起来，20 年后成了一个胖妇人。），就更让人唏嘘。虽然有不少人主张“NTR 游戏里不需要纯爱”，但笔者认为正因为有了这一点不向肉欲低头的真爱，『ガテン系彼女』才能摆脱“NTR= 拔系”的印象，成为一款撼动人心的作品。

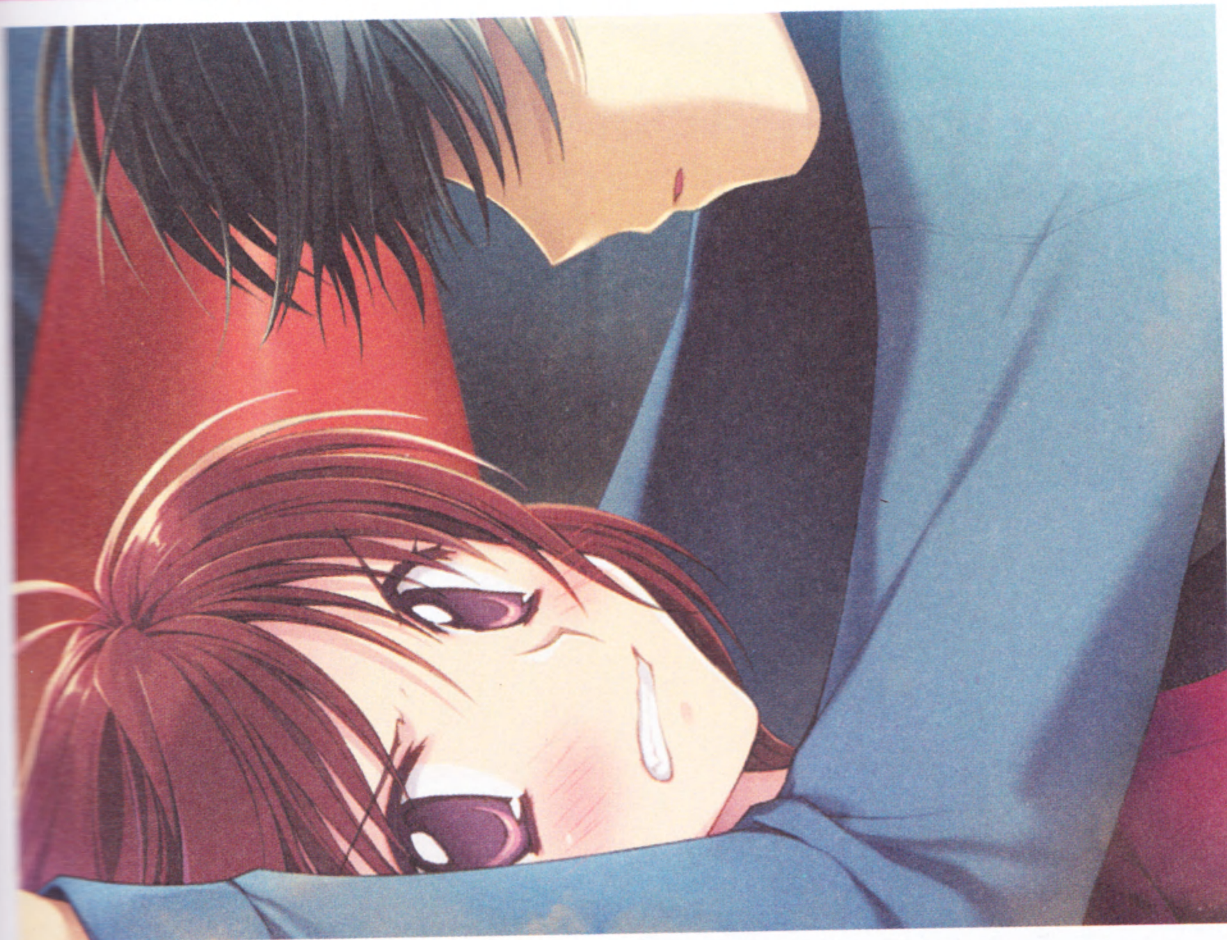


▲『陰湿オタクにイカれる妹』中的女主角





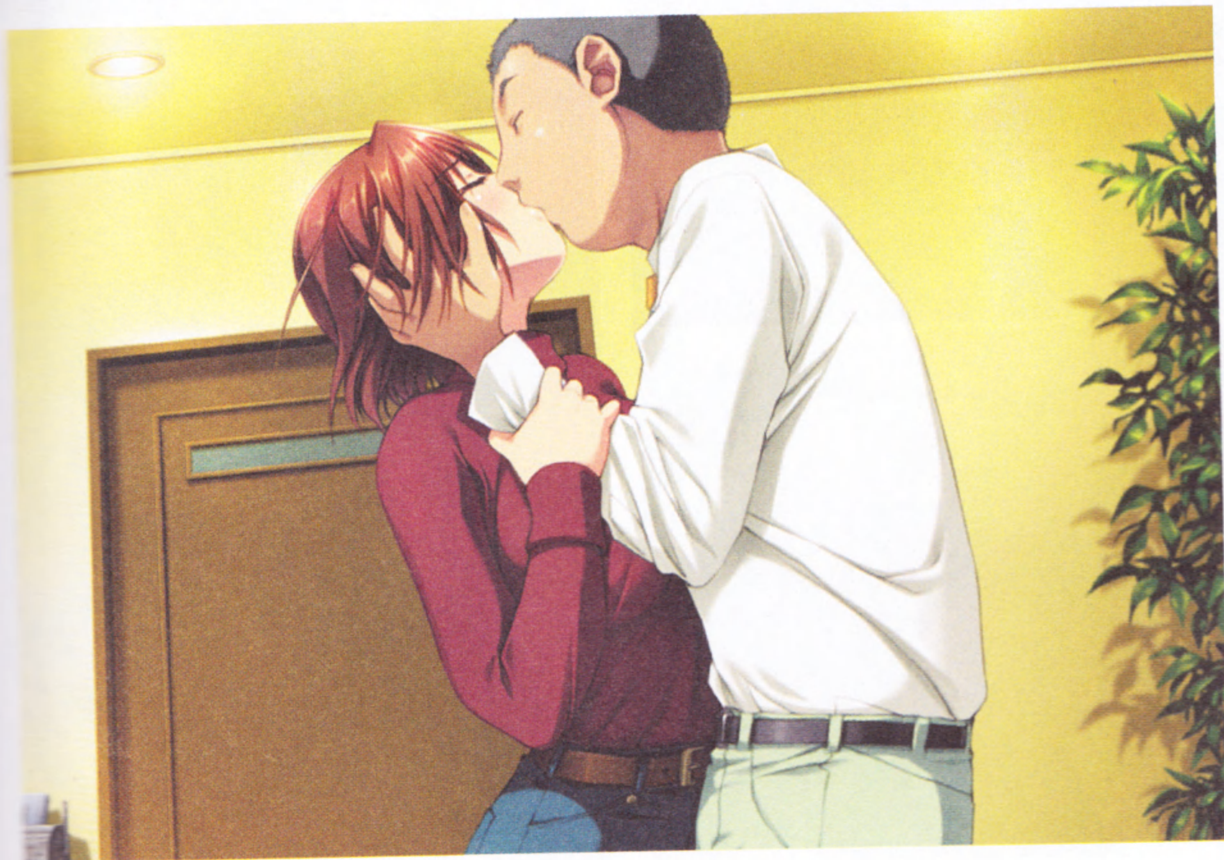
▲二十年后苗条版和肥胖版的美咲



关键词四：NTR 男与男主角的能力对比

无论是强调征服感还是强调真正的 NTR 感觉，仅仅靠攻陷女主角是不够的，还需要对男主角进行嘲弄和打击。而要对一个性取向正常的男性进行精神打击，最有效的方法莫过于让他听到所爱之人亲口说出“对不起啊 XX 君，但你那牙签豆苗实在满足不了我，进去了也感觉不到，还早泄……”之类的话了。因此 NTR 游戏里几乎毫无例外地会有这种通过比较双方能力使男主角产生挫败感的台词。但即使是在这种看上去没什么可改进的要素上，『ガテン系彼女』也表现出了与众不同的地方。

一般NTR游戏里为了表现出能力上的差距，很多都粗暴地把 NTR 男设定为拥有黄金中腿的绝伦选手，与男主角是云泥之别，结果就是无论从哪个角度看都很没有实感。但『ガテン系彼女』却把会田与男主角的能力差设定在一个很微妙的位置上：体积只大一点点，耐力只长一点点，但技巧就差了很多。这种设定给玩家的感觉就是“会田对美咲所做的事，男主角其实也是可以做到的”。一旦这个印象出现了，思考就会很自然地向一个方向跑：明明自己也可以做到的，结果却因为种种无聊的原因没去做，最后还被别人抢先了……不知不觉间悔恨感和挫败感就排山倒海地压了过来。跨栏输给刘翔没什么大不了的，但输给隔壁跑步只比自己快一点点的小明就很不爽了——土天冥海显然深谙此道。



其他要素

除去上述对 NTR 游戏基本要素的改进和发挥外，『ガテン系彼女』中还有一些别的要素在增强 NTR 效果和表现剧情上起了重要作用。

首先是 ELF 近几年执着的动态 CG。笔者之前对 ELF 的动态 CG 是不置可否的，因为除了增加一点实用度外实在找不到别的意义，而 ELF 的游戏又偏偏不是老老实实的拔系，于是辛苦做出来的动态 CG 变得很鸡肋。然而『ガテン系彼女』颠覆了笔者的印象。在看到美咲与男主角的动态 CG 时，笔者的感觉还是和以前差不多，但当第一张 NTR 动态 CG 出现后，意想不到的冲击令笔者呆了好几秒，回过神来发现自己正处于一种全身肌肉紧绷、咬牙切齿的状态。

其次是游戏的系统。ELF 的游戏一向都有一个复杂得有点“不合潮流”的系统，这次的『ガテン系彼女』也不例外。游戏的四个部分选项会互相影响，共同决定最终结局走向，这不仅与游戏过程中的多次时间跳转相应，也使得走向理想的结局变得不容易，因此在经过反复尝试终于打出较满意的结局时的达成感是一般 galgame 无法比拟的。

最后就是音乐演出等杂项，以 ELF 一贯的质量自然是令人安心，但也没什么特别的亮点，就此略过。





True love within sex
灵与欲的纠缠，泥沼中的真爱

如果要问『ガテン系彼女』比一般 NTR 游戏出色在哪里，回答是使 NTR 剧情的虐心效果增强了几倍的纯爱部分；如果要问『ガテン系彼女』比一般的纯爱游戏出色在哪里，回答是把贯彻到底的真爱打磨得璀璨夺目的 NTR 部分。这两部分相辅相成，无论少了哪一边，游戏的档次会都下降几级。在时间跨度长达 10 年的故事中，玩家看到的不仅是人物的堕落和妥协，还有成长与坚持。没有人可以否认美咲的出轨是对男主角的背叛，但同样没有人可以否认美咲对男主角的爱是出自真心而且始终如一。无论是会田的奸计还是塩原的圈套，对美咲与男主角来说都更像是一场迟来的考验，以一种激烈而悲哀的方式打破他们之间那因为真心相爱而产生的隔阂。他们的结局虽然并不是完全的 Happy End，但却证明了无论如何深陷灵欲的漩涡之中，只要心内那座名为爱的灯塔没有熄灭，就总有能回到岸边的一天。











NTR历史名作大回顾 NTR games historical review

至此，对『ガテン系彼女』的介绍和分析就算告一段落，各位是不是对NTR游戏有了点改观或者新的认识呢？如果觉得只看一个例子不够全面的话，下面就请跟笔者一起回顾一下历史上著名的NTR游戏吧。







ancestor NTR

NTR游戏元祖之作『True Blue』

被称为NTR游戏元祖的这款『True Blue』是LiLiM DARKNESS公司在2002年推出的游戏。在此之次，NTR元素大多只作为游戏内的一种分支出现（例如ELF的纯爱类里就经常会出现女主角被流氓玷污的Bad End），而这款『True Blue』则是第一款把NTR作为主轴的游戏。

游戏的大体剧情是这样的：男主角与女主角神崎葵是青梅竹马，双方都对对方有好感，但又都不老实，于是过着每天两次有时三次——吵架——的生活。然后突然有一晚，一个老头出现在男主角面前对他说："神崎葵已经被选定为我们下次的商品，而你则被选为她的'搭档'。"原来这个老头的背后是一个神秘组织，专门负责把目标女性调教成奴隶后再在拍卖会上卖给"有需要"的人。而他们这次的目标就是葵，男主角则因为与葵的关系比较好被定为最优先的调教师人选。"要是你不肯干我们就找别人干。哦对了，如果你敢报警或者把这件事告诉葵，小心你自己和葵的人身安全。"老头留下这种三流坏蛋的台词后就走了，剩下男主角在那翻江倒海了几十秒，终于下定了决心："我要保护葵！"究竟男主角能否保护得了自己的青梅竹马？葵的命运又会如何？神秘组织幕后是不是隐藏着巨大的阴谋？第三次冲击的真相是……咳咳不好意思脑补过头了，实际上这个游戏的展开是非常令人无语的。

就在老头刚警告完男主角的第二天，其他人就已经开始向葵出手了，而昨晚才下完决心的男主角看到葵被人强吻时却因为"我这样冲出去不就被葵知道我偷窥了？"这种莫名其妙的理由缩了卵。结果男主角所谓的保护就只是躲在角落里一边看着葵被人上下其手一边在发送怪电波："葵你这是怎么了咋不反抗呢快反抗啊哈、哈、哈、哔哔哔哔哔~~"。当然另一边的葵也不甘示弱，堕落速度简直是疾风迅雷，随便被个什么人摸一下吻一下就High得忘乎所以，令人不禁吐槽"这根本不需要再调教了吧？"。





如果以笔者的标准来看，『True Blue』是个超级烂的NTR游戏。神秘组织和"商品"的设定使得这更像是一个调教类，而思维行动比小学生都不如的男女主角更是令人翻白眼。要是男主角能有Alice社近年推出的『はるうられ』里那同样被黑暗组织控制却奋力在暗中保护青梅竹马的男主角一半出色，整个游戏给人的感觉就会完全不同，但很可惜我们只能看到一个由缩卵男和失足少女演绎的吐槽点满载的故事。

当然作为同类游戏的开山鼻祖，『True Blue』的历史意义还是值得肯定的。本作的出现使大家意识到一直以来只是作为Bad End的一种的NTR原来也是有单独的市场的，于是才有了后来的种种NTR专门作品。顺便一提，LiLiM DARKNESS食髓知味，在『True Blue』被接受后又接连推出了『Angels Blue』、『Innocent Blue』等一系列的NTR作品，不过评价是一部不如一部，即便如此，该系列至今都还没有死挺，最新作『Wedding Blue』已在日程之上，这也可见挂着NTR之名的作品还是拥有很大市场的。









Legend games

成为传说的问题作『うちの妹のばあい』

这款在2003年面世的『うちの妹のばあい』其实并不是一个以NTR为卖点的游戏，制作公司イージーオー当时打的牌号是“哥哥模拟游戏”。只是制作人喜欢把纯爱和凌辱放到同一个游戏里，所以『うちの妹のばあい』中因应好感度和路线的变化有可能出现NTR情节和NTR结局。然而这些“非重点”的NTR情节与结局却写得异常凶恶，把一群抱着纯爱心态去玩的玩家虐得死去活来，以致于イージーオー后来不得不发表声明，说在以后推出的作品里不会再有这种NTR情节出现，『うちの妹のばあい』也因此成了NTR界的一个传说。顺便提一下，该公司在2007年还出过一个『うちの妹のばあい 純愛版』，剔除了为人所诟病的NTR情节，成了一个标准的纯爱类游戏，和笔者要说的原版是两回事。

『うちの妹のばあい』的男主角是一个名叫达也的天才棒球少年（我知道你们想吐槽但游戏真是这么设定的），由于母亲的再婚与一个名为优香的少女成了无血缘关系的兄妹。本来一家四口日子过得很幸福，但不久后身体赢弱的双亲双双离世，于是男主角和优香只能相依为命。男主角亦兄亦父，为了照顾优香几乎放弃了所有，连曾经打进世界舞台（大概是世界青少年赛）的棒球也割舍了。然而优香对这样的男主角却看不下去，一直以来她所憧憬爱慕着的是那个在棒球场上闪闪生辉的哥哥，而不是现在这个什么事情都只会低声下气的窝囊废。于是优香开始以叛逆的行为表现自己的不满，但结果却只是使男主角变得更窝囊，甚至在优香面前都唯唯诺诺。兄妹两





人都自以为在为对方着想，但错误的行动却使两颗互相爱慕的心渐行渐远。然后有一天，与男主角在中学时代有过一段孽缘的不良少年虎牙登场了：“我一定会把优香弄到手的！”对着畏畏缩缩的男主角，虎牙发出了这样的宣言……

后面就是大家想象中的展开了，男主角如果处理不好与优香或其他女主角之间的关系，就会有第三者乘虚而入，发生NTR剧情。由于男主角与优香除了互相爱慕外还有一层兄妹的关系，所以优香线的NTR剧情冲击力非比寻常。光是普通End路线里优香为了刺激男主角故意与男主角的亲友交往就足以令人坐立不安，不难想象抱着纯爱青春剧的心态去玩的玩家看到优香被虎牙下药调教的剧情时会有什么反应。但大家可不要以为在路线中间的NTR就是本作虐心剧情的全部了，优香的两个NTR相关结局才是核武器。不算默认的Normal End，优香个人一共有三个结局。第一个结局是正常的青春剧略过不提。第二个结局是优香被虎牙调教完后男主角终于奋起把优香救了回来。在这个结局里优香并没有完全堕落，最终还是选择了和男主角在一起。但是大家不要高兴得太早，想想优香曾经被虎牙调教了这么久，最有可能发生的事情是什么？没错，就是怀孕。而且最扯的是优香居然说要把孩子生下来，更令人无语的是男主角答应了。这个结局的最后一张CG是男主角和优香互相依偎着，在他们面前笑得灿烂的是虎牙和优香的女儿……看到这里，大家感觉如何了？相信多少能明白当年玩家们的愤怒心情了吧？











不过这还不是最狠的哦，最凶残的虐心剧情还是要看优香线第三个结局，即优香的 Bad End。这个结局是以优香视点进行的。身心完全堕落的优香彻底丧失了对男主角的爱慕和尊敬之情，并强烈地渴求着虎牙的肉体。在察觉自己怀上虎牙的孩子后，优香很高兴地告诉了虎牙，并称呼虎牙为“爸爸”，然后两人就在学校天台进行激烈的交合，沉溺于快感中的优香朦胧间浮现出一个念头：“我与虎牙的孩子一定会像他爸爸一样强壮吧。对了，孩子的名字就叫达也好了，出生后要养育成与爸爸一样强的人，然后再‘亲身’教会他更多的事情……我的达也一定是最强的，绝对不会和那个人一样……”自己所爱的妹妹被别人搞大了肚子，生出来的孩子还用自己的名字来命名，这恐怕算是 NTR 的极致了。







可惜的是这个看上去似乎无法超越的虐心剧本却因为男主角那软趴趴的自虐性格而变得非常滑稽。本来嘛，青春剧的男主角弱气点也没啥，但弱气到什么事情都靠脑补来自我满足就是另一回事。每次优香的态度变得尖锐一点，男主角就条件反射似的道歉，结果总是把优香弄得更火大，但无论被优香大骂多少次“你除了道歉就不会别的吗？”，男主角都没有去反省自身原因，而是以“啊优香果然是讨厌我”这种脑补来推卸责任；从朋友那里听到优香在别人面前谈起自己时态度和自己想的完全不一样，男主角既不追问朋友详情也不和优香沟通就自己脑补成“果然在优香眼里我比不上其他人”……无论是棒球的问题还是优香的问题，男主角从头到尾都只懂得逃避、拒绝思考、用各种脑补和借口为自己开脱。他整天对自己说“这个世界上我最珍惜的只有优香你啊”，但对优香的实际态度却像见了瘟神似的。“你丫真的珍惜妹妹就争气点啊！”游戏过程中笔者隔三差五就会忍不住对男主角发出这样的怒吼。明明兄妹关系变差的原因 90% 在男主角身上，他不仅没有反省，反而陶醉在自己脑补出来的悲剧哥哥角色中，令人恨不得冲进屏幕狂扁他一顿。正因为男主角是这种惊天地泣鬼神的废柴，所以笔者看到那些 NTR 剧情时不仅没有爱人被夺的痛心，反而有一种男主角终于得到报应的痛快——这种 Good End 令人郁闷，Bad End 令人舒畅的游戏真的不多见。





Alicesoft game

老行尊的游戏之作『妻しぼり』



业界的老行尊Alicesoft相信大家都不陌生，『兰斯』系列和『大XX』系列经历这么多年魅力毫不褪色，每一作都令人津津乐道。然而大家又是否记得Alicesoft还有一个风格完全不同的『妻XXX』系列？笔者在这里要介绍的『妻しぼり』正是这个系列的第三作。

『妻XXX』系列的主题很简单，就是“他人妻，不客气”。凭着对角色心理变化的细腻描写和精美的CG，这个系列一直是人妻类的代表名作。而到了第三作『妻しぼり』，除了继承系列一直以来的优点外，Alicesoft还顺应潮流加进了NTR路线。





男主角心羽幸太是一位即将毕业的大学生，同时也是一个有点反叛的大少爷。他因为不满意父亲对自己的态度赌气“自立”，但始终摆脱不了那娇生惯养的稚气。然而这种稚气配上他那温柔到优柔的性格却成了一个天然光环，强烈地刺激着身边女性的母性本能，于是自认为“不受欢迎”的男主角身边就总有一堆漂亮姐姐和人妻围着转。当然，因为他最讨厌被人当小孩子，所以虽然身边美女如云，却一点收获都没有。有一天，男主角被前辈以“影响我泡妞”为理由赶出了两人合租的公寓。男主角既没有足够的钱住旅店，又不愿意向父亲低头或者麻烦朋友，眼看就要在寒冬腊月露宿街头之际，女主角葵咲良像天使一样出现在他的面前。



原来男主角的父亲对这个从高中到大学一点绯闻都没有的儿子实在看不下去，于是自作主张安排男主角与好友的小女儿相亲，并且在正式见面前先让好友的大女儿，亦即葵咲良与男主角共同生活一段时间作为相亲前的考查。男主角虽然对父亲的安排非常不满，但又的确无处栖身，最终敌不过咲良的苦苦劝说，勉强同意了这奇妙的同居计划。然而男主角并不知道，咲良之所以对这次相亲计划如此热心，其实是因为她第一眼就爱上了与亡夫有着相同气质的男主角，希望能多留在他身边。而男主角身边的“姐姐们”也因为咲良的出现而感受到威胁，开始向男主角发动进攻。于是一个“皇帝选妃”的故事开始了……

光看以上文字大家可能会奇怪NTR剧情是怎么出来的？其实关键在于葵咲良这个角色。虽然咲良对男主角几乎算一见钟情，男主角对她也是好感爆满，但咲良的身份是“考查妹妹相亲对象的姐姐”，男主角的身份是“即将与咲良的妹妹相亲的男性”，所以两人都无法主动踏出最后的一步，只能维持着暧昧的关系。而咲良的美貌不仅令男主角倾心，也刺激着周围的其他男性。再加上咲良的性格与男主角一样，说好听了是温柔献身，说难听了是不懂自爱，于是在某些配角路线里咲良就有可能被其他男性挖走，也就是NTR。

严格来说，本作咲良被其他男性挖走的剧情不算是NTR，因为这些剧情发生的前提是男主角进入了咲良以外的角色线，即男主角爱的并非咲良。但是由于咲良对男主角的初始感情在任何路线里都没有改变，所以其变心也可以看作是特化了女主角堕落过程的变种NTR。而在咲良堕落过程中细腻的女性心理描写使得本作最终与『うちの妹のばあい』一样，虽不是NTR游戏，却以NTR闻名。

此外，本作中NTR男的行动出发点是对咲良的爱，NTR过程口味很轻，NTR的结果也并非悲剧，是NTR游戏入门体验的好选择。

ELF’s track in NTR games

从被淡忘的老铺到虐心之王
ELF 在 NTR 游戏界的足迹

尽管有着前述的 Alicesoft 这种老牌大厂玩票性质的参与，但在业界做 NTR 游戏的大多还是小厂，或者是大厂专门开的马甲小分部，敢举着自己积淀多年的金字招牌向 NTR 高歌猛进的，就笔者所见暂时只有 ELF 一家。当然，即使根基厚如 ELF,也不可能一上手就做出『ガテン系彼女』这种质量的作品。下面就让笔者与大家一起回顾一下 ELF 在 NTR 游戏上的进化之路吧。

其实 ELF 的游戏一直都不缺 NTR 成分，早在上个世纪的『同级生』和『下级生』里就有女主角被其他角色非礼甚至那啥的剧情，『下级生 2』里更是破天荒地设计了一个破鞋女主角，引来一片哗然。不过即使是『河原崎家の一族 2』这种在 NTR 界有相当好评的游戏，其 NTR 成分也只是剧情催化剂一样的存在，ELF 正式进军 NTR 游戏界的标志还是要数 2005 年的『若妻万華鏡』。

严格来说『若妻万華鏡』是一个调教类，因为玩家扮演的是 NTR 关系里的 NTR 男，而不是





绿帽苦主。但是除了玩家角色不同外，本作拥有 NTR 游戏应有的一切要素：苦主与女主角的关系、女主角堕落过程的描写、NTR 男与苦主的比较等。因此视本作为 ELF 从擅长的凌辱类向 NTR 类转变的试验作也不为过。『若妻万華鏡』的初版并不是以 ELF 本社名义发行的，脚本土天冥海在当时也是一个没人见过的名字（现在网络上有一种考据推理认为土天冥海 = 蛭田昌人），但凭着精美的 CG 和对女主角堕落过程的细腻真实描写，本作最终赢得了相当的好评。

『若妻万華鏡』试水成功后，ELF 又以马甲公司的名义推出了一款『夫の前で犯されて…』。这款游戏同样是扮演 NTR 男的“寝取り”游戏，也取得了不错的反响。这两款游戏的成功使 ELF 下定了进军 NTR 界的决心，2008 年，顶着 ELF 本社商标、土天冥海脚本的『媚肉の香り～ネトリネトラレヤリヤラレ～』出现了。







『媚肉の香り』在当时可算是 ELF 的翻身作，凭着这一作，几乎被广大玩家判了死刑的 ELF 又再次活了起来。从剧情上来看，『媚肉の香り』并不是单纯的 NTR 游戏，而是 ELF 更擅长的“馆物语”：在一个弥漫着阴谋气息的封闭大宅中，形形式式的人各怀鬼胎、勾心斗角，而男主角则需要一边破解谜题一边拯救自己与所爱之人。与 ELF 以往的馆物语不同的是，本作 NTR 成分的比重明显增加(从副标也可以看出来)。然而在『媚肉の香り』里 NTR 是作为 Bad End 的一部分存在，玩家只要够细心就能够完全回避掉。可以看出 ELF 在这个时期对于把 NTR 作为游戏的主体依然有点踌躇。幸运的是，虽然加重了 NTR 成分，但『媚肉の香り』依然大受好评，而且对游戏中 NTR 部分的评价也比较正面。尝过甜头壮了胆的 ELF 于是在两年后迈出了挺进 NTR 游戏界的第二步——『人間デブリ～コンナジブンニダレガシタ？～』

与 NTR 部分可以回避掉的『媚肉の香り』不同，『人間デブリ』里的 NTR 虽然也是 Bad End，但是游戏流程里玩家必须要先通过多个 Bad End 才能开启新选项进入 True End，因此 NTR 成分在『人間デブリ』里已经成为剧本不可分割的一部分。而随着谜团逐步被揭开，两位女主角对男主角的感情已经相当明显，但玩家在能进入 True End 前却不得不继续看着她们一而再地被 NTR 男凌辱……尽管『人間デブリ』的剧情主体依然不是 NTR，但其强制虐心的效果已经与一般 NTR 游戏无异。可惜的是本作为了达到合理的强制 Bad End 效果采用了一个不太高明



的设定，导致游戏整体的严谨性比前作『媚肉の香り』差了一些，所以总体评价也比『媚肉の香り』差了一点。

从『若妻万華鏡』到『人間デブリ』，ELF 用了足足五年时间去摸索 NTR 游戏的可能性。正因为有这种谨慎而坚决的态度，ELF 才能在 2011 年底凭借『ガテン系彼女』一跃成为 NTR 界的王者，撰写出一个业界老铺转型的传奇。







Talent game company

NTR 的求道者 アトリエさくら



2010 年 3 月底，一间毫不起眼的新公司推出了一款名字很长的游戏——『他の男の精液で孕んでもいいですか…？～女子校生寝取られ事情』。当时谁都以为这只是大量同质 NTR 同人作品里的一个，根本没有人能想到这间名为アトリエさくら的公司会在接下来的短短两年内连续推出 14 个 NTR 游戏，从一间默默无名的新公司一跃成为 NTR 游戏业界一柱。

说到アトリエさくら公司的游戏的特点，首先是质量稳定。两年 14 部作品（第 15 作也已经制作中）的超高频率并没有导致该公司游戏质量出现大起大落或者一作不如一作的情况，每部作品虽然不一定是佳作，但至少都对得起那售价。虽然アトリエさくら的作品都是同人级别的半价







小作，但麻雀虽小五脏俱全，故事性实用性人物刻画一点都没有马虎，有时甚至比一些全价商业作品更精彩。

而アトリエさくら公司游戏的第二大特点就是求变。本文看到这里，相信即使没接触过 NTR 游戏的朋友也不难看出 NTR 这个题材的限制其实相当大，几个关键点一定下来后，可以给脚本发挥的空间就所余无几，这也是目前的 NTR 作品大多大同小异的原因。然而作为 NTR 高产公司，アトリエさくら并不甘于制作大量同质化的作品，因此该公司的游戏列表中每隔一段时间就会出现一个打着 NTR 旗号的另类之作。



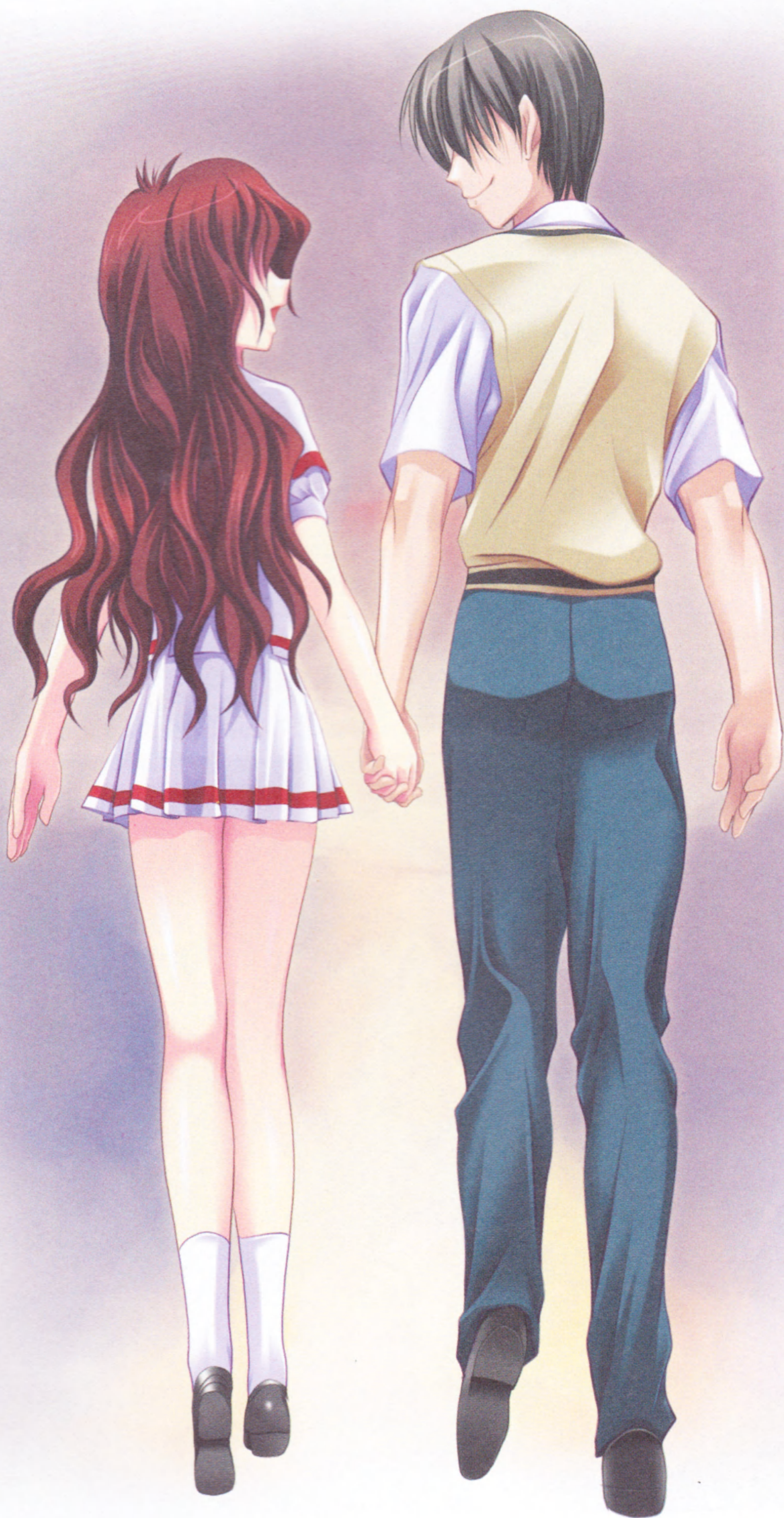
例如在第三作『他の男の精液で孕んでもいいですか…?3 ～僕の知らない所でイキ狂っていた最愛彼女—生真面目な学園副会長—』里，アトリエさくら把男主角设定成一个家境显赫但个性软弱的纨绔子弟，NTR 男则是家境贫寒但努力自立的男子汉。女主角本是男主角的未婚妻，出身与男主角差不多，也是个富家女，但与男主角不同的是正义感很强而且很固执。NTR 男因为家境的原因要去打工于是经常逃学，女主角看不过眼就直接杀到他家进行劝说，但娇生惯养的富家女又怎么能体会穷小子的无奈，于是两人怎么谈都谈不拢。然而女主角固执的性格令她不肯放弃，一而再再而三地向 NTR 男灌输她那与现实脱轨的人生观，终于 NTR 男忍无可忍就把她强暴了，但即使这样女主角还是不愿意退缩。两



人的奇妙关系维持了一段时间后，女主角总算是知道了自己的无知，也明白了 NTR 男的无奈，同时开始对不向命运低头的他产生好感。而 NTR 男也被女主角这种不惜牺牲自己的正义感所折服，真的喜欢上了这个顽固的女孩。最后自然就是女主角与 NTR 男走到一块，男主角被自个晾在一边，可喜可贺……慢着，这是 NTR 游戏吧？来个这种感觉的结局是不是奇怪了点？其实这就是アトリエさくら社的"创新"，挂着 NTR 的名头，披着给男主角戴绿帽的外衣，内里却是个纯爱剧。你说这是 NTR 吧虐心感轻得要死，女主角与其说因肉欲堕落不如说因碰上了个更好的男人而变心；你说这不是 NTR 吧，游戏一周目又是以绿帽男的视点进行的，NTR 的要素基本不缺。



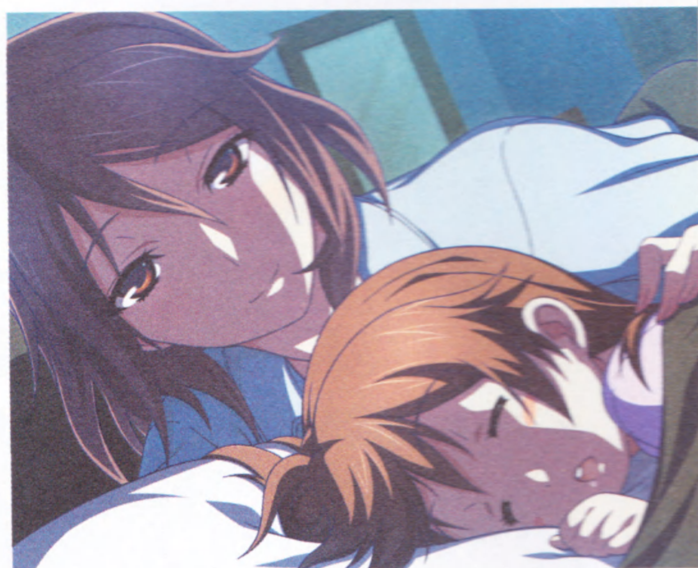




而这种"挂羊头卖狗肉"的行为在第五作『清純なカラダは、アイツの腕の中で男を知っていく 彼女の幸せそうな姿を、指を咥えて見ているしかない物語』里更加变本加厉。前面说的第三作好歹女主角还有个变心的过程，这第三作里女主角一开始就和 NTR 男两情相悦，男主角只是个一直单恋但幼稚地错过了表白机会的笨蛋。男主角、女主角和 NTR 男三个人还是从小玩到大的青梅竹马。整个故事就是描述男主角单恋失败后一边看着女主角和好友卿卿我我乃至啪啪啪，一边在悔恨的漩涡中越陷越深。最后男主角居然还试图做出对女主角用强这种一般是由 NTR 男来做的事，但因为女主角激烈反抗加上好友及时赶到，男主角最终没有成功。冷静下来后陷入自我厌恶的男主角开始闭门不出玩自闭。最后在好友和女主角的谅解和劝说之下，男主角总算接受了现实，同时也认识到自己的不成熟："一直以来我都以为自己的世界不会发生改变，但其实身边的一切早就在改变了，停留在原地的只有幼稚的我而已。"故事的最后，认清现实的男主角对好友和女主角送出了自己真心的祝福，三个人终于又能在蓝天下并排漫步了——这样的剧本 NTR 你妹啊，根本就是一个青春成长物语有木有？最可恶的是这个成长物语的质量还相当不错，导致笔者当初真不知道应该用什么表情来面对这个游戏。









アトリエさくら就是这样的一间公司，虽然名义上是 NTR 专门，但实际上却经常打破 NTR 的框架，做出一些"踏界"的作品。因此甚至有人说，アトリエさくら公司表面上是挺 NTR，实际上却在黑 NTR，用一些轻口甚至纯爱的作品来冲淡 NTR 原本的较黑暗的印象。然而不可否认的是アトリエさくら的作品里对女主角的堕落和男主角的屈辱的描写都有相当的水平，虽然经常挂羊头卖狗肉，但提到 NTR 游戏，アトリエさくら这个名字是怎么也跑不掉的。





男儿当自强 ——正确看待 NTR 游戏

Look at NTR games in a right way

文章写到这里，不知道各位朋友对 NTR 游戏的看法是不是正面了一点，还是依然觉得 NTR 是一种肮脏而低俗的元素呢？其实有句话说得好，存在即合理。NTR 游戏的出现，并不仅仅是因为世界上有少数具有 NTR 型受虐性癖的男性存在；而制作 NTR 游戏的公司，也不全是把 NTR 游戏当成拔系来做。NTR 这种行为无疑是有违道德尤其是中国人的传统道德的，但实际上 NTR 这种元素却广泛地存在于现实与戏剧、文艺作品中。现实中各种离离合合，戏剧里各种三角情仇，其实都可以看成是缺少了肉欲部分的 NTR。NTR 这种事情，没有人愿意发生在自己头上，但却常常避无可避。



而一个优秀的 NTR 游戏除了能让玩家体验一下虐心的感觉、通过 NTR 反衬出真爱的伟大外，往往还带着警醒的现实意义。NTR 游戏里大部分绿帽苦主都有以下的共同问题：软弱、钝感、反应慢、决断差、喜欢脑补而疏于沟通、处理不好工作与家庭的平衡、等等等等。而这些问题也经常成为现实中导致感情失败的主要原因。正所谓当局者迷旁观者清，现实中存在这些问题的人往往没有自觉，结果矛盾一爆发就弄得一发不可收拾，而通过 NTR 游戏以一个旁观者的身份体验一下这些问题所带来的严重后果（虽然经过了艺术夸张），说不定就能因此化解潜在的实际问题。况且 NTR 游戏里也不全是反面教材，还有像『それでも妻を愛してる』的男主角这种靠人格魅力感化 NTR 男从而夺回爱妻的强者存在，可以作为参考（笑）。

总的来说，NTR 游戏作为一种另类，有其自己的特色和存在价值。正面讴歌爱情的青春纯爱类固然能令人感受到爱的甜蜜与幸福，但 NTR 游戏通过令人胸闷胃疼的反面剧情衬托出来的真



爱有时更令人刻骨铭心。当然最后笔者还是要提醒一句，对自己的精神承受能力没有信心的朋友还是不要轻易去尝试 NTR 游戏，要试也应该先从轻口的开始入门，不然被虐出个心绞痛什么的笔者可不会负责哦。▲

从“批评家”脚本写手到“享乐派”制作人

前天才新人椎原旬小传、及他厚积薄发的“快乐主义”产物『太陽のプロミア』

■文/多魔 ■责编/如月千华、JEDI ■美编/晗蓄



引子 Foreword

说起来由于本人不是月厨的关系好久没关注奈须蘑菇巨巨的消息，直到上次和千华巨巨聊天的时候才发现蘑菇去年沉迷过一个叫做『太陽のプロミア』的游戏，还为此翘班——虽然这不是蘑菇第一次了，本来这家伙就是铁了心搞『超级全分野大战』然后打算吃一辈子的（爆）——随手请教了一下谷歌大先生发现，嗯，似乎还真有此事，体验版绝赞啊继『装甲悪鬼村正』之后再次请假打游戏啊 TOKA。不过按照蘑菇一贯的尿性，『侦探歌剧』这种没有一个正常角色存在的片出了以后他也是又跳又闹的。虽然这片确实一边猛向各种侦探小说啊吉卜力啊电人扎博加啊等等鞠躬敬礼一边挑战各种智商下限刷新脑残数值……总之火星了半年时间在下这才回头推了这个游戏，总体来说，嗯……是个有趣的烂货（爆）。

而且笔者写到一半突发奇想，何不借这个机会回头婊一下『太陽のプロミア』的生父椎原巨巨！一不做二不休，于是文章就变成了椎原旬小传了，虽然是計画通り（小声）。





高开低走 暗淡的伊丹时代
Gloomy Time During Itamishi

说起椎原旬 LEAF 伊丹时代的爱好者应该都不陌生，笔者之前高桥龙也文里也提到过此人的些许事迹，椎原旬当年也是过了高桥龙也的亲审面试而进了 LEAF 伊丹工作室，并且在大庭广众之下获得了高桥龙也的表扬——你看看别人都是写游戏的评论文，多有见地！多有高度！LEAF 从来是企划至上主义，超级新人椎原旬很快得到了高桥的器重。入社不久，新人椎原旬就大刀阔斧地提出企划，开始在高桥龙也的手下实践自己的美学。

你说椎原旬一进了伊丹就被寄予了极高的信任不愧天才？实际上在高桥手下的原田宇陀儿在做『白色相簿』的时候也是如此，在高桥龙也眼中这两个人都是极其有才能的人。

但是有才能的人难免会有一些怪癖。



原田宇陀儿就不说了，他最坏的习惯其一就是没有人制止的话他的 2B 死人不偿命的“引经据典”体系就会如同弹幕般射到所有读者和玩家的脸上，并且不以为耻反以为荣，下川也不止批评过他一次。当然让他引火烧身的是一个更坏的习惯——当面不发表意见闷骚着装乖孩子，背地里牢骚一大堆碰谁都没好话，话里处处是刺儿。这些阳奉阴违的事迹一传到下川小哥（现在是老爹了）的耳朵里，下川自然气得连桌子都懒得掀了。

比起不懂社会不经世事的原田宇陀儿，椎原旬比原田要年上一些，处事也要乖张圆滑得多——不过这都是仅限于对上司。椎原旬的 LEAF 时代是深讨高桥龙也的欢心，两人在兴趣方面又颇为相似，因此意气投合，关系也一直不错。其他比如在什么对“古董”这种奇妙元素的无谓执着上，高桥充分表示对椎原的认同。说起来“古董”这个元素之所以会出现在『まじかる☆アンティーク』中本来也是因为はぎやまさかげ在企划会议上突发奇想说“我们搞个古董店”？众人纷纷表示“不靠谱”、“走远了”的时候我们的椎原旬大大挺身而出一竖拇指“好”，但是又适当地进行了“批评指正”。在『まじかる☆アンティーク』的预热采访中椎原旬又单独地强烈表示了自己对“古董”这一元素的执着，高桥听说椎原旬这一举动，只说了一句“帅气”，梆梆，好感度又 +10 了。

说完蹭上司又说说批评指正这事儿。从一些资料上看椎原对各种士大夫的态度其实是挺微妙的。也并不是说他一开始就抱着一种“微妙”的态度，而是这种态度在别人看起来就很微妙。比如这种看起来“趾高气昂”的批评指正，在一般人眼里也就是一般地去对别人发表一下自己的看法和感想，大家都是想把游戏做得更好；而像原田这种敏感一点儿的小男生（笑）就怎么看怎么别扭，“我就是看他不爽”这种中二情节在看到椎原指手画脚的时候就会全开。这也基本体现了椎原旬在社内的处境，高层好感度很高，一般员工好感度要么普通要么负，而且这好感度为负的人还肯定不止原田宇陀儿一个人。当时伊丹开发室的脚本家还有一位是后来跳槽去 WINDMILL 现在 FREE 的雨之幸永。『まじかる☆アンティーク』的脚本主要是由椎原旬来完成，他邀请和自己关系很好的高桥龙也出山来担当なつみ线，而みどり线则交给了和自己同是新入社员的雨之幸永，大家相安无事按照计划各自作业。高桥龙也虽然作为一个企划来说经常暴走，但是文字基本万能（不然也当不了动画脚本家），一条线对于他来说也是小菜一碟，而且就算写不好椎原旬也不敢随便顶撞这种带自己入社的“伟人”；但是对雨之幸永，椎原旬就苛刻多了，雨之幸永老老实实照着计划写脚本，好不容易到最后要写完了，椎原旬拿起来一看，放下，冷冷说道，“你这个本子和我故事塑造的氛围差太远了”，接着毫不犹豫一刀砍了，这一干脆果断的决策一下子将新人社

员椎原旬的时髦值刷得无与伦比。虽然确实说回来这也可以理解为是为了游戏本身的质量，但是身为主脚本，在游戏中担任着系列构成的任务，不早早合议，等雨之幸永辛辛苦苦磨到最后了，才一句“不行”，那呕心沥血码起来的黑乎乎的字儿瞬间就全部再见，这未免也太不近人情了。

当然，这事儿也被一直不爽椎原旬的原田宇陀儿抓住了把柄，使劲儿在背后黑椎原。本来就急转直下的社内气氛被这么一搅，更是乌烟瘴气。不过再后来原田装病惹怒下川的时候，椎原以一种“怎么敢得罪上司”的眼神不思议地望着原田，从这点儿大概可以推出，椎原看来真的不是有意和同事做对，而真的只是“除了会做上司的空气嫁之外其他人都不会处”的人而已。

也许说不上是怪癖，不过这么看来，还是没能跳出“怪人”的范畴。

不管怎么舔上司，在一切利益至上的LEAF，拿不出业绩的“天才”到最后也只能被归入“蠢材”的词条，原田如愿以偿地看到了『まじかる☆アンティーク』的滑铁卢。而同时，程序员中尾佳佑的卷铺盖走人事件更是让下川









气不打一处来，正好找到椎原旬做受气包，意淫一下当时的场景大概就和馒头血案里谢无欢和真田小队长演出的公堂之上公然搅基的RAP桥段，“不是不是不是我干的”，“就是你你你你你干的”。这下一折腾，椎原旬的信任度一落千丈。本来『谁彼』预计超先生竹林明秀和椎原也要共同参加的，但是原田这年仰天大笑出门去，高桥龙也也和高桥帮几人联合上京了，椎原背后少了个捅刀子的，但也没有给他挺直腰板的“伟人”了。『谁彼』最后变成了超先生的一人作业，而椎原在享受了一段时间的冷板凳待遇之后，离开了LEAF这个伤心地，辗转到了WILL，建立了PULLTOP。

这个时候，属于椎原旬的时代才刚刚开始。

顺便一提，直到如今，椎原旬对于高桥龙也的敬仰之情仍如滔滔江水般绵延不绝。

暗转 基情创业史

Experienced undertaking History

孤军奋战到头来山穷水尽，无论是在哪个业界，这种例子都不在少数。个人英雄主义往往只有全分野天才中的天才才能付诸实践并获得成功，而更多的时候，“黄金组合”这种东西是必不可少的。无论是出崎统和杉野昭夫，高桥良辅和盐山纪生，小池一夫和池上辽一，长石多可男和曾田博久……嗯，好像总是在举其他业界的例子 233，请不要介意。

相对于这种两人组的黄金组合来说，什么椎原旬 × 下原正 × たけやまさみ这种黄金三角看起来时髦值就要高多了，就像什么中村隆太郎 × 小中千昭 × 安倍吉俊一样（另类动画『lain（玲音）』的制作团队），一听就是有内涵能搞事儿的（爆）。

这三个人也就是 PULLTOP 三个灵魂人物了，我们且将其擅自命名为 PULLTOP 四天王。

提到椎原和下原的孽缘，又要从大学时代开始说起了，两个人因为对于 ACG 方面的爱好从一入学就搅在了一起成为了好基友。两人在大学时代一起无所事事，一起入社团，一起做同人，谱写了一段玫瑰色的基情罗曼史。可问题是，椎原在学习上可不是天才，这样不务正业游手好闲的结果就是接连挂科拿不到绩点，拿不到绩点最后就毕不了业，最后硬是在学校里呆了六年，连毕业证都没拿到灰溜溜地远走他乡去了大阪，悲惨至极。两人依依惜别后，椎原在 LEAF 过了一段“春风得意”的日子后，又开始灰头土脸地四处碰壁，“前有追兵后有堵截”搞得他身心俱疲，想起和下原一起的美好时光，眼泪都忍不住要掉下来了。不过好在互联网救了命，通过网络聊天软件，远在大阪的椎原和在东京闯荡的下原又联系在了一起，每天椎原都有无数的苦水，回家就倒给下原听，每次两人都一直搅到深夜才入睡。

这一刻下原俨然成为了椎原避风的港湾。

这样的状态一直持续了很长时间，直到有一天，下原突然发现对面的椎原神清气爽地大胆告白：“一緒にやれないか。（要不要一起干）”当然这里笔者擅自深读了一下，“一緒にやれないか”大概也可以变成“俺んとここないか（要不要来我这里）”——搅了这么多年基终于打算撩菜的一句台词。下原一开始没摸着头脑，后来才知道椎原退社了，打算自己干，下原表示“自己干？好，有理想有追求。我跟你！”

于是，天涯相隔的二人终于久别重逢，从此过上了幸福的生活（完）。（爆）

一开始创业，两个人开始都不知道怎么办才好，总之先联系各方关系。偶然撞到了在 LEAF 时代结识了某家出版社的业务人员，听说椎原想自己搞事儿，就把当时株式会社 WILL 的广告负责人员介绍给了椎原和下原。广告担当听了二人









的打算之后思考片刻，觉得一开始就直接创设品牌还是不大现实。椎原在LEAF混过，做出的『まじかる☆アンティーク』虽然滑铁卢但是卖得比一般公司的游戏还是多得多，但即便如此也只有短暂的从业经验，在业界也不是那么出名，WILL纵然在当时不缺钱儿，但买卖也不是那么轻松容易的事儿。不过正好当时WILL旗下的rúf(就是搞『螺旋回廊』的那个品牌)的凌辱调教SLG『独占』脚本需要写，于是广告担当就说，这样吧，事情我也没法决定，不过现在rúf那边有一个叫做『独占』的游戏需要重新+一+，有兴趣的话可以先尝试一下，如果这作做好了，也可以证明你们的能力，这样独立品牌的机会就比较大了。两个人一听，觉得可以接受，于是就先以外注的身份接下了这一单。

等两个人把单子拿到手了之后，才发现这位广告担当口中的“你们重新+一+”其实就等于“从零开始重写”。两人顿时大呼“謀ったな、広報さん！(你算计我们，干广告的！)”，当然两个人没有像卡尔玛一样一头栽向我们的广告桑身上自爆，写就写吧，有什么大不了的，一咬牙还真就在很短的时间里把『独占』写完了。

『独占』成品一出，WILL高层表示非常满意，高高兴兴把两个人迎进了门。而椎原新开品牌的提案，WILL也都给开了绿灯。最终审批还没下来，椎原就早早地电话给之前保持联系的たけやまさみ，たけやまさみ一听这事儿大局已定，也点头同意成为公司的原画。两个脚本家，一个原画，PULLTOP的创业史就这样开始了。

椎原的厚积期 日渐壮大的 PULLTOP
Increasingly Expanding PULLTOP

虽然当初椎原大大受 LEAF 复杂的里社会人事关系困扰而一直闷闷不乐，不过倒是从苦痛中得到了不少经验教训。当谈到 PULLTOP 的成立的时候，椎原感触颇深地表示，“寄于他人篱下干活儿，我们自己的对错都无法被真实地反应出来，而自己做就不存在了，做得好自己收获成果，做得臭也怪不了别人”，体现出一股浓郁的“人在江湖飘，我就挨过刀”的过来人气质。

当然，椎原本人由于敬仰高桥龙也并在其手下做事儿，自然也耳濡目染了不少东西回来。在 2002 年两人建立品牌的初衷，竟然如出一辙地是“为了追求乐趣”。只不过椎原在自己的乐趣滑铁卢之后，开始更多地考虑别人的乐趣；而高桥龙也在为别人建立乐趣大获全胜之后，就开始自我享乐主义了。

抱着这种让玩家高兴的态度，PULLTOP 尽情地敞开处女膜进行“乐个痛快”攻击。『とらぶっ！TROUBLE CAPTOR』，传说中的 PULLTOP 处女作，不仅要用文字逗着大家乐，还要有超凡的游戏性，让大家享受游戏而不是看电子小说的乐趣——另一个意思就是说，老大我 LEAF 时代就做过一作 SLG，就这样做得心应手一点儿。这当然是过剩解读（笑）。不过平心而论，作为处女作来说，本作的脚本质量还是非常过硬的，要乐是肯定乐得起来的，只是那该死的蹩脚的 SLG 部分完全毁掉了玩家的心情。







顺路说一下这个时候 PULLTOP 还没有找到一个叫做上松范康的人，那年他刚把 FEEL 建起来想找也没门路（笑）。但别看上松范康那时候只能苟且度日，现在别人已经扬名立万了，说到 Elements Garden 的大名，再把上了红白的『深爱』拿出来一晒，一片人趴倒在地。嗯，就是现在担当『暴力宇宙海贼』剧中配乐的那个 Elements Garden。

处女作『とらかぷっ！TROUBLE CAPTOR』不能说是完全没有反响，但是基本算是没有反响，好在硬质的脚本算是救了这个游戏性 = 粪的游戏一命，给不少头脑灵光、不只用下半身打游戏的玩家留下了比较好的印象，以至于这些人会在家里翘首等待 PULLTOP 的续作。这是小圈子的初步形成。这个时候本来应该继续向硬质的脚本发展，但是在『とらかぷっ！TROUBLE CAPTOR』开发刚结束之后椎原突然有一个神经质的想法，要做一个有青梅竹马出没的学园故事。这并没有什么，学园加青梅竹马这种烂大街要素在哪个世界都再正常不过了，但是这个企划草案有一个恐怖的附加要素，那就是——エロ重视。

啪啪啪，这么好的脚本下一作却要浪费时间来细致描写啪啪啪。

完了，这技能树。

椎原却执意要快点儿搞完这游戏，还好的是这个时候进入了在『とらかぷっ！TROUBLE CAPTOR』开发途中就约好的外部组织 SHARED 担任企划的『夏少女』的开发期。除了新加入公司的广告业务员之外，PULLTOP 的开发阵当时也只有四天王——虽然只有三个人——作为成员，想要一边战『夏少女』一边搞新作几乎是不可能的。没想到椎原还真突发奇想尝试了一下双线作战计划，结果计划立马挫折，接着三个人老老实实把全部精力投入到与『夏少女』的战斗中去了，拔 GAME 企划搁浅。



但是刚进入开发『夏少女』的阶段，PULLTOP 却有了意外的收获，那就是新的广告担当佐野瑞树（不是那个名演员也不是那个名播音员）和新原画藤原々々的发掘。那年夏天正好椎原旬去了 COMIKE，结果闲逛一圈就盯上了藤原々々，藤原虽然不入社但是作为外注 STAFF 给 PULLTOP 贡献了不小的力量。『夏少女』的风格和椎原新企划的风格几乎是背道而驰，走的是比较宁静的治愈系纯爱路线，而藤原的画风天生就是用来走这种路线的。“藤原的画风的话，年轻人应该会喜欢吧”，明确定位之后抛开处女作的狗屁游戏性而选择了强调故事和塑造角色。虽然从起承转结啊系统啊等等看起来还是个实验性质作品，但作为实验来说确实也已经足够优秀了。优秀的其中一个证明就是：卖得好！具体数据不知道是多少，不过三巨头表示卖得很开心嗯。（千华乱入：啊，看，变回三巨头了）

『夏少女』用其出色的质量为 PULLTOP 赢得了人气，也间接为之后 PULLTOP 的前进带来了戏剧性的推动效果。当杂志爆出椎原劲爆发言“这次来点儿荤的”的时候，不少人大跌眼镜，刚做了不能撸的纯爱，这次直接来一炮大的！

然后是『电击姬』和『TECH GAIN』的连续访谈，PULLTOP 三巨头一会儿爆个料一会儿搞下推销一会儿大谈人生理念，卖萌卖得不亦乐乎。而 FANS 阵中也顿时混入不少不明真相的围观群众，『お願いお星さま』一早就曝于众目睽睽之下。

先拔突然转向纯爱，先纯爱再突然转向拔，怎么想都是后者来得更有冲击力。本来椎原是想几下把『夏少女』搞定了来做学园幼驯染的啪啪啪新作，于是将『夏少女』大脚开向前场发动进攻，结果没想到一脚硬生生地把『お願いお星さま』踹进了对方门里。

密集的宣传战略加上强烈的反差，先不说『お願いお星さま』这个游戏本身质量如何，硬说的话也就是一个欢乐的笨蛋游戏的感觉？PULLTOP 创立品牌两年第一次获得了如此高的关注度，连椎原都有点儿受宠若惊了，并且，他坚信着，这次一定也能 HIT 一把。

但，没咋卖出去。大部分人表示，我酱油，就看个热闹。

不过『お願いお星さま』值得肯定的一点是其优秀的立绘演出体系，比起前作来角色的表情、动态明显增加了，这种动态也使得整个游戏更加活气、更加富有跳跃感、更加笨蛋。当然这也辛苦了たけやまさみ老师做了不少无用功，可怜的たけやまさみ老师，不过他没有白忙活，毕竟，『お願いお星さま』也算是开创了椎原バカゲー的体系。

另外还有一个好消息是，『お願いお星さま』之后，PULLTOP 的职员数顺利扩到了 6 人，嗯，翻倍了。

总之围观群众多了，并不能代表真心想买的人多。『夏少女』的 FANS 群体好不容易建立起来了，岂能自己用一个该死的拔重视的 GAME 将其摧毁。于是，回归『夏少女』的企划诞生了，藤原再次披挂上阵，而这一作，就是让 FANS 们第一次激动不已的『ゆのはな』。

『ゆのはな』本身在创意上就对应『夏少女』，PULLTOP 三巨头虽然没有有意去做什么大作，但是在游戏本身的质量上还是非常执着。『ゆのはな』的开发花了前后 10 个月的时间，其中原画部分就磨了差不多半年——反正开发周期都是以年为单位的，还不如多花点时间，把游戏本身的质量提高一个档次。而且为了让外注 STAFF 可以更好的状态工作，椎原还主动给脚本家减负——以前脚本家都是要一边做“制作进行”一边做演出，椎原让丸谷秀人和 J・さいろー安心写脚本，而让原本是脚本家的朝妻ユタカ来专门做演出指导，这样分工下来，每个人的压力就比以往要小多了。



说起来很多人还不知道“制作进行”是干啥活儿的，制作进行顾名思义就是管整个制作流程的相当于监督的职务——这样想你就大错特错了。商场从来只有名字好听，你看一个搞营销的营销员现在都是业务经理。闲话不多说，你想想，制作想要进行下去，需要的是什么？原画、脚本、背景等等的基本素材对不对，制作进行就是负责去回收这些东西的。往外包的









部分越多，制作进行就越辛苦。网上联系，联系不到打电话，电话拨不通直接上门敲，就这样。所以，以后不论你对任何业界挂出的“招募制作进行”的字样产生了兴趣，先给自己在东大肛肠医院定个床位再说。

总而言之，『ゆのはな』成为了 PULLTOP 自成立以来完成度最高，反响最好的作品。本作良质的脚本也为两位自由脚本家丸谷秀人和Ｊ・さいろー赢得了声誉，“不出世写手”一下子就在里业界声名大噪。从此 PULLTOP 诞生了两组黄金组合，一组是椎原旬 × 下原正 × たけやまさみ，另一组是丸谷秀人 × 藤原々々。

至于在本作中担任各种演出指导任务的朝妻ユタカ，以后干脆丢了本行脚本家不干，而作为游戏监督朝妻ユタカ浴火重生了嗯。

在尝试了“目指低年龄层的纯爱回归”并获得丰厚战果之后，椎原还是想回头尝试一下当年仍有余恨的 SLG。这个时候 PULLTOP 的主基调已经很明确了，脚本夯实质量，以原画和角色决胜负，再加上各种演出，做出让人“享受”的“游戏”，不是小说也不是生理教材。更不会再干一些“用啪啪啪吸引眼球，到推出之后无人问津”的事情（本来『ゆのはな』之后 PULLTOP 的关注度就空前提升，『PRINCESS WALTZ』公布的时候不少人都踮着脚等）。在『ゆのはな』完成之后，『PRINCESS WALTZ』便被提上了日程。

这么多作下来，脚本始终是 PULLTOP 不变的长项，不是说故事本身构造，而是文字的处理上。『PRINCESS WALTZ』这次脚本仍然是椎原旬和下原正主要担任，加上外注的林ふみと。由于游戏本身工程量比较大，还从隔壁抽调了东出祐一郎来担任脚本辅。原画部分还是一如既往给予了たけやまさみ充分的时间。音乐部分椎原终于揽到了 Elements Garden，并作为主力扛起了 BGM 担当的大旗，事实上本作的音乐部分也得到了很高的评价（这个不多提）。但是看上去准备万端的游戏，到最后还是憋着跳票。原来，椎原这游戏又死在了 SLG 的调试部分上，基本的程序虽然没有问题了，但是要是还像『とらかぷっ！』的系统一样糟糕的话那岂不是又是一整个悲剧；不仅系统，演出也要做得更加华丽才行，但翻来覆去就是达不到理想的效果，椎原自己又没有技术能力能够挽袖子亲自上阵，只能对着担当人员懊恼地抠脑壳。

这样又过了两个月的时间，SLG 部分才勉强达到了要求。系统有改进，文字有保证，角





PRINCESS WALTZ

AGNIS "THE PRINCESS OF DRAGON"

ANGELA=VICTOIRE=BLENDIN

PULLTOP

色又丰富，游戏一发售，玩家们先哄着抢着买回家，装进电脑里一玩才大呼坑爹，角色文字、音乐演出没有什么多可以挑剔的，但这游戏居然玩一本道！虽然像『鬼哭街』这种一本道也能成功，但是因为一本道死的游戏不少比如大名鼎鼎的『最终幻想 13』（千华：卧槽，多魔菊苣太能扯了！）。但又跳又闹已经无济于事。本作的评价虽然不怎么样，但是在销售上却空前成功，大概看一下当年的销售榜就会发现，『PRINCESS WALTZ』的销售数在当前竟然还名列前茅……

……可见这个游戏坑了不少人。通过本作，椎原也顺利地见识到了脑残粉的力量。

从创社开始，PULLTOP 基本都保持一个基调，那就是一作玩欢乐，一作玩纯爱，说白了就是一作实验一作保本，但是『PRINCESS WALTZ』开始就卖得好了，这下按照自己的趣味走总该好了吧。

还好的是，椎原没有走上高桥前辈的道路。椎原的信条是“一切为了玩家的乐趣”，所以“不能让爱好『夏少女』风格的脑残粉们失望”。要的不是风光一时，而是好好地打牢公司前进的基石。

这是脱胎换骨的椎原，或者说，从一开始就只是原田和阵内的小肚鸡肠而已。不论怎样，没有走上高桥的路，真是幸甚幸甚。





监工椎原 Shiihara 与他的意外之喜 And His Unexpected Surprise

鉴于本文后边还要专门写一个叫做『太陽のプロミア』的游戏，于是我们进度稍微拉快一点儿。接下来是传说级别的『遥仰凰华』(遥かに仰ぎ、麗しの)，这个游戏做得很好，卖得很好，还和『夏少女』一样推出了中文版也卖得很好，总之皆大欢喜，めでたしめでたし…

……尽管笔者现在确实就想这样水过去，但是想了一下多少还是介绍一下，毕竟这里是椎原巨巨专场，椎原任出品人的巨作怎么能就一笔带过呢?

你看笔者通过这种方式瞬间又骗了100多个字，多么没节操(笑)。(千华：-_-凸！)

通过『ゆのはな』的全线告捷，椎原早已经对丸谷秀人的才能深信不疑。在新作的讨论会议上，已经入社的藤原提出了一个奇妙的点子——“一个站在高原上的俄罗斯少女”的情景。一个站在高原上的俄罗斯少女……想象不出来……但是站在峻峭的岸上的苏联少女倒是想象得出来嗯。然后主人公是老师? 然后在这偏僻的地区有一个学校? 喂，这是老谋子(编注：张艺谋)风格吧。

椎原不怎么插嘴，他还有『PRINCESS WALTZ』的重任在身，也只能跷着二郎腿坐到了监工的位置上，你们有想法随便搞，搞出来有意思就行，企划案就交给丸谷来做吧。会一开完，丸谷的脑袋里就只剩下“高原上的俄罗斯少女”了。这个想法在他的脑腔中来回碰撞，





想必是一阵苦战。结果一段时间的苦战之后，丸谷还真是硬着头皮把企划案和设定全都挨个儿做完了，不愧是杀人般的天才……

这个时候，已经是9月了，离『ゆのはな』发售已经过去了大半年，也就是说，丸谷构造这个世界还真是花了不少时间。回头一看这么复杂纷繁的设定下一个人还得写六个人的故事，即使是天才丸谷秀人顿时也傻了眼——你还是杀了我吧。

由于六个人的文字量实在太过庞大，丸谷一个人负担实在太重，于是他想了一下，还是给两个人分担来写会比较好一些。一切安排稳妥后，丸谷才去抓了之前给etude写完『巫女舞』的FREE脚本家健速大先生，基本也就是“一起来做个游戏吧”这样的情况。健速过来以后，丸谷没有提出任何的故事框架，而只是把舞台和角色设定给健速看了，健速一看，卧槽，大工程，真不是个轻松活儿，不过既然已经允诺也只好冲锋陷阵了。为了方便作业，丸谷在游戏中加入了一个“本校+分校”的概念，这样子两个人就能有明确的作业区分的界线了。

由于丸谷脑海中相沢美綺的印象是最先形成的，因此理所当然地，丸谷一上来就奔着分校线的剧本去了，而把本校线的部分留给了健速大先生。大先生本来也是一个刻板认真的人，拿着设定细细咀嚼了半天，总觉得不是那个味儿。“大条了”，全部推翻重来吧。于是健速大先生立刻采取行动，向公司征求许可，能不能改动角色设定，得到的回复是“風祭みやび请原本地留下来，其他的您随便高兴啊”。大先生一声叹息，不能艹的话，那我就改改看吧，首先把鷹月殿子和八乙女梓乃的设定全部××杠了重做，然后用非常理性的方式为みやび的性格的形成和成为理事长的原因做了详细的补充

设定，另外，在脚本写作过程中，大先生也时刻注意补充无理由的设定和修正有矛盾的设定，不愧是逻辑重视的大先生。

比起在严肃作业的基础上适当附和娱乐要素的健速，一边的丸谷则要欢乐很多。一边沉醉在对美绮的恋爱情节之中，一边猛写栖香的啪啪啪场景，搞得连椎原都看不下去了，“那个，栖香的工口场景少点儿，再少点儿”，“明明是工口游戏却说要减少工口场景，被这样叫停我还是第一次遇见”，后来丸谷也忍不住这样吐槽道。至于其他的黑历史啊，比如最初的时候担心奏的人气太高会喧宾夺主啊为邑那专门安排了 BAD ENDING 啊，之类之类的。

不过就事实来看，大先生的剧本虽然比丸谷的更加细腻缜密，但是分校线确实比本校线更富戏剧性。换句话说，就是丸谷写出了更有趣的东西。

2006 年 11 月，长达 1 年半的鏖战终于结束。刚一发售，就赢得了各路脑残粉的热烈好评，在销售上也是一路高歌猛进，不仅成就了 PULLTOP 史上最高代表作的传说，也将 PULLTOP 的品牌和不出世作家丸谷秀人、健速大先生推向了新的高度。2007 年，『遥仰凰华』更是在美少女游戏大赏上独揽五项大奖，成为了最大的赢家，狂霸酷拽 ！

那一刻，椎原旬的脸都笑烂了。

新时代的制作人＋演出家
A new generation Producer

『てとてトライオン！』是椎原在 PULLTOP 执笔的最后的一作，由于『遥仰凰华』之后的后 PULLTOP 时代巨大的品牌效应，当然也有椎原旬 × 下原正 × たけやまさみ这种黄金组合的微妙的名前力号召，『てとてトライオン！』所受到的关注和期待也很多。在本作中椎原还是一贯性地履行了他的娱乐的追求——“绝对正统”的学园无稽恋爱喜剧。在学园恋爱喜剧分野中已经出不了神作的时代仍旧毅然决然地向学园恋爱发起了挑战，剧本加角色游戏，始动！

学园加幼驯染的路线在『お願いお星さま』的时代就已经用过了，那么这次干脆正正堂堂来个不知情的转校生，莫名其妙被卷入事件才是真正的有趣。面前又是元气娘又是小公主又是駄目成人又是短气妹子。标榜为“真夏の学園で恋を謳歌する ADV”（在盛夏的学园讴歌恋爱的 ADV），完全正如其名。设定上趣味性十足（参见标题就不剧透了），起承转结也是历年来椎原 × 下原作品中最好的一次，当然也理所当然地拿到了美少女游戏大赏的优秀脚本赏。

『てとてトライオン！』虽然影响力不及『遥



かに仰ぎ、麗しの』那么大，但是在整体运作上非常成功，顺利地拿下了那年美少女游戏销售榜的第 17 位。

而『てとてトライオン！』发售后，丸谷秀人 × 藤原々々也接着做出了『しろくまベルスターズ♪』，虽然反响没有前作那么好，但也算得上能进入良作词条。

正当 PULLTOP 的事业在这种交互式的轨道之上良性运行的时候，椎原旬、下原正以及たけやまさみ三人却在 2010 年突然宣布退社，并迅速成立了新公司——SEVEN WONDERS。退社的理由虽然至今不明，邪推一下大概是 PULLTOP 新人涌入后搞基不方便了 TOKA（爆）。总之几个人在退社之前就做出了周密的计划是肯定的，不仅马上成立了公司 SEVEN WONDER（七大奇观啊……），而且迅速投入了新作的开发。这部新作，也就是传说中让蘑菇神魂颠倒玩到翘班的『太陽のプロミア』。

早在之前做『てとてトライオン！』的时候，椎原就一边看着駄目人間（废柴）化的 Q 版莲见扔一边，在自己的心中把いくたたかのん暗定为了自己的 SD 原画，因此いくたたかのん这次被完全扶正，进入社内与たけやまさみ并肩战斗。而更让人兴奋的是担任小说版『CARNIVAL』插画、『Trample on Schatten!!』原画川原诚的强势加盟，たけやまさみ本来是川原诚的大 FAN，抱着试试看的心态去邀请了一下，没想到对面竟然很愉快地答应了。能和川原诚共事，只要一想起来，たけやまさみ马上切换到本气 MODE，精神满满效率百倍，"能和自己喜欢的人一起做自己喜欢的作品，做完了一玩，唉哟简直棒透了"。说起来



据说たけやまさみ气加满的时候还能实现暴走作画，当然暴走的时候是自我趣味全开，眉毛才是本体，大家都懂的嗯（笑）。话说回来，两人作画确实也减轻了每个人的负担提高了整体工作的效率，主角和太阳神交给たけやまさみ，而ニーナ、ジゼル和リノワール则由川原诚负责，レノ真心棒嗯……而这样的分担作业也可以适当地增加一点儿工作量，让立绘的动态变得更加丰富一些 TOKA，从而直接提升本作的整体的演出效果。

虽然椎原和下原还在慢慢磨故事脚本，但是角色设定立绘什么的由于两人共同"快乐作业"的缘故，一早就画完了。画完了椎原顺手拿来做了东西就拿到夏 COMIKE 去卖，总之先

攒点儿零用钱、做点儿提前宣传再说。

等过了 COMIKE，『太陽のプロミア』的制作就开始紧张了，脚本啊、制作啊，什么事情都来了。这段时间的椎原忙得不可开交，又要写脚本，又要审中山真斗和菊田大介做的BGM，又要忙着给公司招工，又得亲自做各种宣传，还得在博客上卖萌学プロミア叫唤，不过椎原本人确实非常中意プロミア这个角色就是了。至于这段时间下原在干什么，一会儿去个偏羊展啊一会儿放着羊感叹一下天气状况啊，好不快活。

这么一说本作的脚本还邀请了长年"交互"造斗却没有真正合作过的丸谷秀人和 J・さいろー参加，也算是实现了一次幻之共演。

放羊什么的这些都是闲话，椎原对于这作品品质要求是很高的，特别是在演出上一再琢磨精益求精，结果导致的结果就是——1 月份的时候，看着工作无法按时按要求完成，『太陽のプロミア』宣布延期，其实倒也无所谓，本来椎原在很早的时候就表示过"比起去赶发售时间，我觉得保证质量更加的重要"，这也是他的坚持。这一延期就是三个月，椎原表示，当进度已经过了九成，大家慢慢做，力求把每个细节做得更好，让玩家获得更高的满足度。STAFF 各自埋头作业，没有异议。

椎原一直以来的作风是，自己做的东西是游戏，是美少女游戏，所以应该有美少女游戏应有的形态。エロ场景可以调和，但是不能没有；剧情不一定要面面俱到，但是文字质量要足以入目；角色可以不足特色，但是一定要让玩家在互动中获取快乐。但在PULLTOP时代的椎原，会明确有所偏重，比如这作要能撸下作要能撩，但在『太陽のプロミア』中椎原看重的是一个









整体的效果。把文字、立绘、CG、BGM 怎样更好地糅合在一起，不仅仅是作为一个脚本家，而更是以一个制作人、一个演出的心态去对待这些同事们辛苦完成的素材。这些以前基本由朝妻ユタカ主要来完成的事情，由椎原亲手来做，效果会如何呢？

这个时候一个叫奈须蘑菇的知名无节操基佬跳出来给了我们一个答案，PERFECT！然后对武内说，我要请假。

有了这么一个宣传，『太陽のプロミア』不愁卖不出去了，真是感激涕零。

一次延期之后，『太陽のプロミア』在 5 月 27 日如期发售。至于之后的 FANDISC『太陽のプロミア Flowering Days』笔者也不想再提了，椎原巨巨以后也会作为一个"让玩家享乐主义"的制作人继续和下原搅基，继续写都合主义的脚本，继续在里业界快乐地前进着。希望这位大学六年没毕着业的巨巨以后能用新的品牌为我们带来更多新的惊喜。

另外这里还要赘述一点儿对『太陽のプロミア』的个人的体会，因为本来这文应该是『太陽のプロミア』文的，结果笔者一写一不小心就变成椎原文了。以下可能有剧透，只想看椎原巨巨各种下限的各位巨巨就不要再往下看了嗯。



附录？正片？小评『太陽のプロミア』

About『Taiyo No Promia』

先说一下对这个游戏的初印象，说实话像这种奶爸型游戏第一眼看到就会想起『恶魔奶爸』之类的奇怪东西，一个是假的太阳神（无误）一个是魔王的儿子，一个天然但人畜无害有时还颇为便利但是个吃货另一个能力逆天能帮主角加 BUFF 但是总能在哭泣时给予主角肉体以超高伤害，总之小孩虽然可爱但是都很难带……看完小屁孩儿太阳神再回头看看六花，这啥，超级战队？说起来红白黄黑青……忍者战队隐连者？说起来战队史上有黑白登场好像就不多，最初应该是电击战队？然后是忍者和百兽？总之像我这样人就不靠谱的第一印象一般也不会太靠谱。

进了游戏后发现该作在各种设定上很有趣。首先是舞台的设定，一般来说幻想题材的小说和作品都会把世界观朝 D&D 的方向架设，在一个大陆上有各种不同的种族与势力，主导世界的是剑与魔法，这种世界观甚至在我们的脑海中已经根深蒂固了，不过这种作品一旦展开就会气势磅礴，比如像『指环王』和『豹头王传说』之类。还有一种就是不思议世界，比如『绿野仙踪』以及『小人国历险记』等等。而『太陽のプロミア』的世界舞台的构造方式，既有偏童话式的神奇冒险谭的风格，又有点儿异世界战斗剧的那种硬质的气息。

作为舞台本身的ミルサント是一块隆起于大地的“空中庭园”式的存在，中间一座高塔是蜡烛，土地被切蛋糕式地分为了六个区域，在这个舞台上引入六大树等等各种各样奇幻小说中常会出现的要素；然后，一般在构造世界之后，魔法之类的东西就会应运而生，但本作你会发现并不会有元素之类的存在，都市既有欧洲中世风格又像工业革命之后的时代一样有“电力”供应，不，准确地说应该是导入了一种叫做“光炉技术”的东西，总之可以理解为能源不一样。而在这些光炉中有一些特殊的存在，也就是六花以及太阳神和守护者用的光炉了，但说实话这些光炉的能力设定其实很不平衡（虽然设定上光炉有多种能力）以至于到后来还加入了一些都合主义的玩意儿，比如有些只是加 BUFF 有些是空想具象化这种程度，总之本作是找到东西代替了魔法之类的神棍要素，是用了心并且值得称赞的；接着是角色设定，战队红……抱歉，フレア的红色比较直观地体现出了性格，短气刻板但是有热血、意志和勇气等属性，其实这种角色就是比较典型的 HERO 物主人公（男性）性格，经常加个热血就人堆里扎，而后来也印证了其实她就是哔哔哔哔（消音处理）。エレガノ（战队黄），故事早期一直作为邦太君（ボン太くん）出现，浑身散发着高贵优雅的大小姐气质，小提琴拉得很好因此光炉也就插在









上边了，除了能加 BUFF、能操纵音波攻击或防御之外，另外一个最重要的存在意义就是适时地拉出处刑用 BGM。

处刑 BGM 的意思可能有些不看魔法少女、萝卜或者特摄的同学不太明白，就是必杀技放出解决敌人之前常会用的 BGM——一响起这个 BGM 就知道敌人要完蛋了，大概是这个意思，比较有名的处刑用 BGM 比如『机动武斗传 G 高达』的『我が心 明鏡止水～されどこの掌は











烈火の如く』以及『假面骑士 AGITO』的『Believe yourself』等等，还有『日在校园』（爆）的『悲しみの向こうへ』之类。总之，玩的时候可以有意注意一下处刑用 BGM 这个方面。

アマリ，有着沉重过去的クーデレ（酷娇？）少女，受到黑祸影响，能力反转之后就开始嗜睡并留下了后遗症，嗯，表面上是这样说的，但是实际上是由于过去发生的某件事的缘故因此精神与某事物发生了连结，战队青（绿）。二一ナ，大胸普通人，一下子从神官被拔擢至六花，战队白——为什么会是普通人呢？这个等你通关之后听了传说故事就会知道前因后果了。她有朝气，有时天然，自信不足，典型普通人（除了胸以外）。ジゼル，战队黑，兽耳，被魔兽养大，据说这种设定也是一个叫做いくたたかのん的恶趣味，虽然立绘上看不大出来，但是不仅有兽耳而且还有尾巴，不时会以女仆装束登场，拥有封闭的力量（拥有 XX 的力量好像是地球超人的惯用句）；レノ，六花长，战队紫（兽拳战队？），其实和某个角色是同一人物，我们可以亲切地称其为萝莉大妈……嗯，当然不是指花撒那个……多的就不剧透了。至于小小太阳神，我只能告诉你“它”和原本被称为“太阳神”的那个存在其实是两个不同的个体。

最后，说一下整个故事的历史设定，这也是感受故事趣味性的关键之一，因为有了这个设定故事一下子充满了一股悬疑味儿，而且展开总是出乎人的意料，也许你觉得看到天上那朵 SF 味十足的“卫星”天莲之后超展开的部分





就算完了，其实那只不过是脚本家忽悠你的第一步而已，越往后进行，随着历史的补完，会有更多令人惊异的设定，比如真正的黑幕是谁，エノセラ、フレア以及现任プロミア的正体，カシェット究竟是怎样的存在。故事基本是圆环扣圆环的，一环一环地找出答案，到最后以“传说”的形式来补完所有的谜团。这种关节的设定，可以说是整部游戏最出彩的地方。嗯，要是没有这些关节的设置而只是一直按顺序打怪打下去最后拯救世界这种剧情笔者也能接受，看到アマリ的猪型菲利普，还有フレア的开花特写笔者瞬间就喷了。



接下来谈谈文字以及演出，PULLTOP系的文字有一个非常显著的特点就是文字秀逸却不花哨，通俗易懂，但在节奏掌握上始终有点儿问题，『太陽のプロミア』也是如此。就拿最初的アマリ线来说，文字异常顺畅基本不会有什么装逼或者是开讲座的余地，心理活动和语言衔接，朴实细致却干净利落，战斗描写结合演出效果也是紧张刺激，关键还是处刑用BGM时时可以振奋精神，配音的演出也很有力，说起来突然想起南姐（虽然未出战）不是超级战队的FANS么（爆）……这是题外话。另外为太阳神配音的茶谷尤其值得赞扬，卖一次萌演出效果+10。但是中后段的图书馆翻书情节那段文字实在是太无聊了，笔者的精神状态就和游戏中的ぷぅ酱变成了同样的状态……当アマリ开始讲故事的时候，ぷぅ酱开始振奋精神，笔者基本已经流着哈喇子倒向键盘了……其实在下拖稿就是因为这个原因，我是说真的（死）。



有时候有些场合太老老实实一字一句描写不仅会拖慢整体的节奏，也并不利于故事的过渡。文字部分点到为止，再来看看演出，本作的演出真是出・神・入・化。立绘的动态、战斗的特写以及场景切换的方式和节奏都非常出色，一般来说动画的演出比较强调时间感，但是作为一个美少女游戏能够做到有“时间感”已经是非常了不起了。特别印象深刻的是フレア的某个处刑后立绘，浓浓的大张风，那个姿势可以直接在脑内投影出来——完全一样的姿势，真是棒透了。

再接着说一下作画，川原诚担当的几个角色固然有趣，比如兽娘的ジゼル，宇宙无敌大胸部ニーナ，还有最赞的某萝莉大妈的六花长形态；但相比起来，这个游戏更像是一个たけやまさみ全开游戏，总结起来就是眉毛、眉毛和眉毛！笔者恬不知耻地表示只有南天姬才是这个游戏唯一的正义！当然从立绘所反映的角色像来说，我想很多人还是会比较中意大小姐形态的エレガノ吧，另外邦太君形态的エレガ







ノ，平底锅形态（请允许我用这个名词来形容战队白）的ニーナ和啃饼状态的小小太阳神的立绘质量也很高。说起来平底锅和ジョージ（エレガノ布偶状态的名字）这两个存在联系在一起只能让人想起一个叫做『MOTHER』的任地狱游戏……至于 CG 上，整体质量都很高，不过在 CG 上受惠最多的还是フレア吧，和立绘的エロさ简直不是一个程度的，当然你要不在乎撸管的事情的话可以当我没说嗯 233。

再褒扬一下本作高质的 BGM，虽然对大部分 BGM 都没有印象了，但那洗脑的处刑 BGM 已经让笔者深刻地记住了本作，Elements Garden 真牛！

最后还是象征性地总结一下，虽然严格地邪推起来或是按照逻辑一点一点推敲，最终『太陽のプロミア』大概都可以“被沦为”烂货，但是没事儿最好还是别蛋疼。设定有趣动作戏有趣，这种通过历史的回溯来谜团套谜团的关节也很有趣，这就够了。好好接受椎原巨巨的“快乐主义”吧，或者你觉得买了正版当飞盘飞很有快感的话，那就当飞盘飞吧 233。



结语 Epilogue

在没有各种太过明显的萝卜与特摄捏他的情况下笔者没有睡着，是不是也说明“其实文字质量还不错”这个问题（爆）。其实每次到最后升空的时候在下都会想起什么，“这个世界其实是被另一个种族所掌控的世界，他们作为这个世界的观察者存在于上空的某空间设施中，但是他们的文明灭亡了，只剩下观察者的克隆体或者思念数据残留于此”之类的设定。不过总体来说，像椎原巨巨他们这样设定确实挺有趣的，也更符合故事的基调一些，毕竟在一个 FANTASY 要素很重的故事中生硬地插入大量的 SF 环节，很容易就会产生厚重的违和感。

其实本来期待 FANDISC 能够有更多的补完要素的，看来也没有太多的提示，新生的 SEVEN WONDER 完全履行了他们的娱乐精神，做出了这样一个作品。所以，也不要去细想了，理一下头绪，赞一下设定，我们也就可以封盘了。

借这个机会，忍不住还是写了类似于“椎原巨巨通俗演义”之类的东西，再次为自己的任性妄为向各位巨巨致歉。

另外还要说一下的是，由于在下的作业 BGM 是用的『真盖塔世界末日』的 OST，所以文章内会出现“超展开到了进化的尽头”的文字也说不定。请多多包涵。

以后也请多多指教。（礼）▲

ALICES IN MURDERLAND

>出品<

BlackGothic

>主催<

Meres

>排版<

JinGhzn

>执笔<

AoCean/Ayaka/Evers伊/Giaour/LIP/Mia/Okita冰/
Skade/ZERO_Alice/大能/一穆/走失人形

>通贩地址<

http://shop69698881.taobao.com/

BlackGothic

Rainbow

5th TID'S LAB PRESENTS

海报 x2【ポスター】





纸袋【横 两面】





内页预览 【新刊プレビュー】





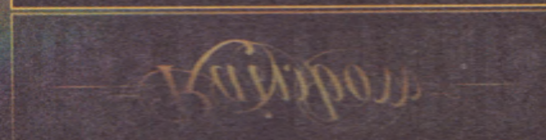




封面【表紙】







明信片 x4【ポストカード】









本子名：Rainbow
出品：TID's Lab
规格：B5
属性：全年龄？
语种：日文/繁体中文/英文
页数：32p全彩
特典：2张8开海报+横版口袋+4张明信片
参考价：50rmb/套
首发：成都 Comiday9 2012年2月18号-19号
上海 Comicup　2012年2月19号
详情请移至主页：http://hi.baidu.com/tidsean

Fate/零願 Zero Of Wish

フェイト/ゼロ オブ ウィッシュ

朔月

酥酥

走失人形

維提娜

亞音

Dhiea

Soul

WXH

蕭獄

火燒兔

竜崎いち

制作

主催／美術

蘇克

策劃／文案

夏終

翻譯

Syunketu

助手

地圖

晦月

星星翔

嗶嘰

Rained

Nov蘇克

ALCD

鶏棚

普萊森

啊喵囧迷路♂

Elysion

November星

西歷

2012年4月15日

聖杯再臨

汝之所願此時所現



Magic Dream Mirror

公式站：http://blog.sina.com.cn/01evolution

微博：http://weibo.com/01evolution

淘寶：http://otaku-home.taobao.com

COVALENT BOND

東方ファンブック・雪桜々 presented by さくらもち

出品☆ALICE OVERTURE

主催☆天下の庭師Y / 77gl

排版☆雪桜々
主笔☆雪桜々
GUEST☆77gl / 神楽坂

CP10&例大祭☆同步首発





2012年5月中旬上市

卷首画廊：完美假日

由谜肘、キヲー、前田理想、キツネ、ににちゃきん
这五位中日画师共同奉献的"和风"主题教学专题

"肘子"的解体全书

封面人物天朝画师谜肘首次接受访谈并分享画技！

本期新设栏目"我流道场"
第一期将由**箱入猫姬**来与大家分享自己的独门心得

与索尼子对话的时候请别盯着人家的胸部看哟！
——人气偶像超级索尼子专题再临

这才是透明的成长史
——伊东奈音亲自讲解美少女游戏的人设第二弹

继续深入浅出地讲解同人志的制作方法
——大手社团右手定则主催小劲专栏回归

废柴男原画，霸气十足的浮云姬·云初音
——EASYTOYS继『长歌行』李长歌之后的又一力作出炉

初音的世界旅行2等四组天朝同人社团热卖新作赏析

天朝画师栏目
这期介绍的最近人气正盛的77gl和雪樱樱

2012年5月下旬上市

超人气企画外传第一弹，三妹连发
"脑内义妹计划"始动——千石抚子 × 月火 × 火怜は俺の妹！

四月入学季，满目尽是身姿绰约的制服少女
制服控们期待已久的『女子国中生制服巡礼』第一弹！

无尽的爆衣，无尽的乳摇，无尽的美少女大乱斗
——『一骑当千』第一部完结纪念专题

新增栏目"红番区"，
第一期强推『妖狐 × 仆SS』『加速世界』
『少女神域~少女天狱』『グリザイアの迷宫』四部热门新番

巨乳、美乳和贫乳，客官您要哪一款？
名绘师栏目本期介绍しんたろー、こうたろ、黒星红白三位人气画师

身披重甲，手执巨炮的战车娘来了
游就馆『二战兵器娘连载之：战车娘德国篇（一）』

GUNS！ GUNS！ GUNS！
枪械少女的元祖级画师园田健一作品回顾

"绘者花道"将介绍AB2社的明日之星，性感巨乳风画师优姬はぐれ（咦，本期好像都是巨乳？）。

下期发售时就是暑假了，到时记得回来看完蛋了的国王的『夏日水着特别教室·第三季』哟！



你愿意被

屡屡误解

而又找不到志同道合的好基友吗？



随二次元狂热6月号特别版随机获得一款M（170）或L（175）尺码



二次元，忍够了！

因为我们喜欢萝莉，你们就公然对着阿姨说："你们全家都是萝莉"

因为我们喜欢动漫游戏，你们就整天炮制所谓"宅男女神"

因为我们喜欢虚拟偶像，你们就生生把她扯成夜店女王

所以我们想要大喊：

"我们是二次元狂热！
看不懂啥意思就别装！"



100% 精梳全棉不掉色印刷，
穿着舒适高质量

2012年6月初上市！

二次元狂热四周年新企划第一弹始动！

低调地向三次元世界**宣战**：

爱漫游书店二次元唯一官方淘宝店

HTTP://AMYSD.TAOBAO.COM

T恤单独购买价：**59**元

二次元狂热6月号特别版，T恤＋二次元狂热＋特别版包装＝优惠价**69**元

其他加买T恤的优惠套餐请登陆官方淘宝店查询



网购二次元就上"爱漫游书店"

价格最优惠：网店优惠活动众多，累加组合，到手价绝对全网最低。

发货最快速：官网网店，一手货源，全网发货最快。

包装最牢固：三重包装，专人打包，再野蛮快递也摔不坏。

退换最方便：无论书、盘、赠品，只要发现有问题，拍张照片，我们就给你退换。

用手机随时随地购买二次元每单立减3元钱

手机店铺地址：http://shop58283624.m.taobao.com

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2012

05 May. 月号

总第四十三期

TWO DIMENSIONS MANIA

二次元狂热 皋月

光盘 ~~零售价25~~ 推广价20元

『Alice in Murderland』



本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售